

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№3
2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

WoW: Burning Crusade

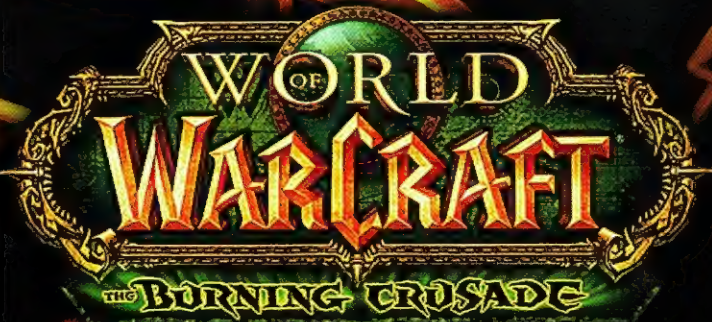
кровавые эльфы отжигают

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

буритос, маргаритас, спацназос

Resident Evil 4

плановая вакцинация от Т-вируса



ПОСТЕРЫ

Подписной индекс — 23852





Модель L226WT (22")

- Оптимальне співвідношення сторін (16:10) для ігор, роботи з мультимедіа-файлами, відео- та графічними файлами.
- Високий коефіцієнт контрасту: 3000:1.
- Підтримка стандарту HDCP.
- Швидка реакція матриці: 5 мілісекунд.
- Ідеальне відтворення DVD-зображення без втрати якості.

Безкоштовна інформаційна лінія LG:
8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>

Під Владою Якості



**ОБЕРІТЬ СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ
саме для Ваших цілей!**



Два ядра.
Делай больше.



Мультитизадачний **GRAND Energy**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6300
MB ASUS Socket 775 i965
Оперативна пам'ять DDRII 1024Mb (667MHz)
Відео 512Mb PCI-E Radeon X1900GT
Вінчестер SATA 2x250Gb Seagate
DVD+/-RW NEC

5710 грн.

Ігровий **GRAND Gamer**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6600
MB Gigabyte Socket 775 i965P
Оперативна пам'ять DDRII 2x1024Mb (667MHz)
Відео 512Mb PCI-E GeForce 7900GT DVI TV-out
Вінчестер SATA 200Gb Samsung
DVD+/-RW NEC

6800 грн.

Мультимедійний **GRAND Delux**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6300
MB ASUS Socket 775 i965
Оперативна пам'ять DDRII 1024Mb (667MHz)
Відео 256Mb PCI-E Radeon X1600Pro DVI TV-out
Вінчестер SATA 400Gb Samsung
ТВ-тюнер Beholder Behold TV 609 FM
Звукова карта Creative Audigy 2 ZS 7.1
DVD+/-RW NEC

5355 грн.

Акція!

Лише в онлайн-магазині **GRAND.ua** доставка та
налаштування ПК – **безкоштовно!**

WWW.GRAND.UA

Завжди дешевше ніж
у звичайному магазині!

Магазин-склад "Grand", м. Київ,
Чоколівський бульвар, 13, 1 пов.
тел.: 8 (044) 594-7-594
8 (044) 594-7-555



СЛОВО ОЛМЕРА

А весна тем временем потихоньку подбирается, дышит прямо-таки романтикой с новостных заголовков: «Возмутительный случай произошел недавно в сообществе поклонников популярной многопользовательской игры. Один из игроков склонил другого к интимной близости, обещая взамен крайне ценный артефакт»...

Проникает, значит, весна и на электронные просторы. Орки зеленеют и распускаются вконец.

И тут ты ловишь себя на том, что и у тебя в груди что-то начинает шевелиться. Ну правда, сколько можно сидеть в четырех стенах, где цветет только чай в позабытых кружках? Работашь, работашь и работашь без остановок, что твоя бытовая техника «Занусси». Под глазами — такие мешки, что хоть мебель в них складывай. И цвет лица — будто ты получил в подарок с десяток артефактов от недобрых людей. Причем одновременно. Короче, хреново выглядишь.

Хуже всего, когда все-таки выбираешься в люди. Пришел, например, на дискотеку, а что делать — не помнишь. Ну, вот, совсем уже. Представил, что в номер, который сдали в типографию, не успели вставить материал про Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Затрясло тут же всего, задергался весь — руки, ноги... Короче прокатило как-то, выкрутилось.

В общем, дочитывайте быстренько журнал, и айда прочь из берлоги — дружно малинники топтать!

by Olmer



СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
Абзац марта	6
MegaGame	
ПалеBOBI	
— World Of WarCraft: The Burning Crusade	10
Ждем-с...	
Chost'и вооружены и очень опасны	
— Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	14
Резня бензопилой в подземельях Анкарии	
— Sacred 2: Fallen Angel	18
To play or not to play	
Властелин колец — The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II Expansion Pack — The Rise of the Witch-king	20
На инстинктивном уровне — Инстинкт	24
Что ж вы за люди, а?! — Left Behind: Eternal Forces	26
Виртуальный Мундиаль — Winning Eleven 10: Pro Evolution Soccer 2007	28
Четвертый всадник игрового апокалипсиса	
— Resident Evil 4 (Biohazard 4)	30
«Альфа» или «Омега»? «Хи» его знает... — Alpha Prime	36
«Механоиды: гонки на выживание»	40
The Мрак — The Mark: Неотвратимая угроза	42
Ацтой	
ОБРАТный отсSHIT — «Обратный отсчет»	44
ClubНИЧКА	
Дверь на ASUS открывается снаружи	46
DJ move. Welcome to myspace	48
Cell-O-Fan	50
Железный boom!	
Мультимедиа-комплект microlab M 960: мал, да удал	52
«Клава» для профессионала	54
SoSSySka	
CS mapping	56
Animania	
Falcoon: гений файтингов	58
«Ранма 1/2» и много цифр	60
Комикс kyLSkyL	62

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует; 3-4 — полный ацтой; 5-6 — стоит поиграть для общего развития; 7-8 — на любителя (а вообще — плохо); 9-10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 3 (64), березень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський

Редактор О. Гусленко

Літературний редактор Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

Фотокореспондент М. Смоляр

Відділ реклами А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Губин (rost@comizdat.com)

Відділ збуту І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом Ю.О. Куріков producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Републікації не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 22.02.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-3384

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якість поліграфічного виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

TELSCON

Ас-ті Телеском обслуговує Інтернет-проектор

тел. (044) 238-59-68 www.telcon.com.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-880,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

з CD-діском — 01727

Delfics®

комп'ютери



ЗАНУРЕННЯ У СВІТ МАЙБУТНЬОГО

ПК Delfics® DCS на базі новітнього процесора Intel® Core™2 Duo

Повний асортимент продукції шукайте у мережах:
ГігаБайт, Домотехніка, City.com, Unitrade а також у відділі оптового продажу DGTech.

ГігаБайт

вул. Червоноармійська, 72
(ТК «Олімпійський»), (044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6, (044) 279-22-15
пр-т Маяковського, 10, (044) 515-84-75
вул. Московський, 16, (044) 501-03-18
вул. Декабристів, 9, (044) 562-66-99
вул. Тимошенка, 21, (044) 426-17-02

СІМФЕРОПОЛЬ

вул. Гоголя, 15 (0652) 51-01-68

Домотехніка

пр-т Перемоги, 45, 8(800) 300-20-20
вул. Р. Окіпної, 3, 8(800) 300-20-20
вул. Лугова, 9
(ТЦ «Караван»), 8(800) 300-20-20
пр-т Маяковського, 17, 8(800) 300-20-20
пр-т Московський, 17, 8(800) 300-20-20

City.com

пр. Московський, 23-а, (044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3, (044) 502-00-55
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г, (044) 502-00-66

Unitrade

вул. Шота Руставелі, 26, (044) 289-20-10
Майдан Незалежності, 2, (044) 461-94-61
вул. Антоновича, 116, (044) 529-85-91
вул. Сагайдачного, 35, (044) 425-15-48
пр-т Перемоги, 70, (044) 205-49-49
вул. Гришка, 3, (044) 206-41-28

Відділ оптового продажу DGTech

вул. Ак.Філатова, 1/22, (044) 528-83-30, 501-60-42

Замовляйте ПК з доставкою на:

www.gb.ua, www.domotekhnika.com, www.city.com.ua

Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки*.

ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

* 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

Телефон гарячої лінії: **8-800-501-1000**

Всі дзвінки зі стаціонарних телефонів безкоштовні.



Два ядра.
Делай больше.

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у місцях продажу.

www.delfics.com

Логотип Delfics® - торговельний знак ТОВ «ДіДіоТек» та ТОВ «Компасс Трейд». Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside є торговельними знаками, або зареєстрованими торговельними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.

[начало новости]

СТАЛКА

SHADOW OF CHERNOBYL

ВЫШДЕТ



[конец новости]

Juiced 2 будет осенью

Игровая студия *Juice Games*, входящая в состав THQ, работает над продолжением аркадной гонки *Juiced*. Известно, что в новой игре *Juiced: Hot Import Nights* будет 93 лицензированных автомобиля. 33 трассы охватят Париж, Рим, Сан-Франциско и Сидней. Выход игры запланирован на сентябрь этого года. Кроме ПК-версии, сиквел *Juiced* ожидается на платформы Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 2 и PlayStation 3.

«Кэйн и Линч» покажут на экранах

Шутер *Kane & Lynch*, готовящийся к выходу этой весной на ПК и консоль Xbox 360, заинтересовал «киношников». Киностудия Lionsgate приобрела у Eidos права на экранизацию одноименного фильма. Дата премьеры, имена режиссера, сценариста и актеров пока не известны. Есть только информация о том, что продюсеры будущей картины работали над фильмом по игре *Hitman: Codename 47*.

Марк Экко открывает собственную игровую студию

Известный модельер Марк Экко открыл новое подразделение в своей компании *Marc Ecko Entertainment*. Новое направление займется разработкой видеоигр. Известно, что модельер был причастен к игре *Mark Ecko's Getting Up*, однако теперь лю-

битель компьютерных игр хочет реализовать множество других идей. Вполне вероятно, что это ему будет под силу, ведь в команде Марка фигурируют личности, работавшие над таким проектом, как *GTA Vice City*, а это обнадеживает.

Одной RPG меньше

Все поклонники вселенной «Властелина колец» ждали ролевую игру по мотивам творчества Профессора, причем с любимыми киногероями в главных ролях. Это нам обещала Electronic Arts еще совсем недавно. Деталей нам не раскрыли, но погонять Леголаса, прокачивая стрельбу и налаживая дружеские отношения с гномами Мории, — это, согласитесь, круто. Фанаты сериала *LOTR* большего и не желали.

И вот в начале февраля официальные лица разработчика заявили о приостановке работ над *The Lord of the Rings: The White Council*. Приостановка — не отмена проекта, но давно повелось, что за приостановкой следует и немудрящий процесс разгона разработчиков, дизайнеров и аниматоров, заколачивание окон деревяшками и заливания входа бетоном. Будем надеяться, что EA «пожлобится» закрывать такой золотиношный рудник, как RPG по мотивам *LOTR*.

Убийца Unreal 3 на подходе

Ребята, которые до последнего времени, кажется, только

делали вид, что занимаются делом, решили показать, на что они тратили свое время до сих пор. Компания *Crytek* решила показать *CryENGINE 2* — свой родной движок, который они даже готовы начинать продавать. Вы видели *Crysis*? Точнее, то, что нам показывали... Вот это оно и есть. Графика, физика — все дела! С нетерпением ожидаем развязки детективной истории под названием «Вскрытие движка от *Crytek* путем трепанации центрального процессора». Да, дело будет проходить на крупнейшем съезде девелоперов, который так и называется — *Game Developers Conference*.

Состоялся первый заезд ГигаЧемпионата!

В субботу 10 февраля в «Гига-Байте» прошел первый этап ГигаЧемпионата.



В нем приняли участие девять участников. В честь старта соревнований проигравших в этот раз не было. Все «пилоты» ГигаЧемпионата, которые показали меньше, чем у победителя, время, получили поощрительные призы — наушники Storm с микрофоном.

Победителем же стал Антон Ханदेशин, зарегистрировавшийся на www.gb.ua/rasing под ником *gastelloz*. Лучший гонщик получил в награду акустическую систему 5.1 A4 Tech.

Антон, и его ближайший соперник — Андрей Бадмаев (*alfina5*), занявший 2 место, проходят в следующий этап соревнова-



ний. При должном усердии и регулярных тренировках в GTR2, у каждого из ребят есть все шансы завоевать главный

приз — игровую приставку PlayStation 2.

Этот шанс есть и у Вас, если Вы станете «пилотом» ГигаЧемпионата. Тем более, что это проще простого.

пропозиція діє до 15 березня 2007 року

Комп'ютерний світ



www.diawest.com

АКЦІЯ!
пред'явнику
купона подарунок
MP3 плеєр
аж до кінця березня

Придбай любий
Комп'ютер DiaWest
та отримай mp-3 плеєр
в **ПОДАРУНОК!**

Комп'ютер
від **1491 грн.**



Комп'ютер DiaWest Game Pro I (KSF51)
Процесор Intel® Core™ 2 Duo
Відеокарта ASUS EN7600GS 256 MB
Диск 250 GB
Оперативна пам'ять 1 Gb
DVD+/-RW

Найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні!

Інформаційна служба DiaWest:

Київ тел. 8 044 251 11 11

Україна тел. 8 800 302 302 0

(дзвінки в межах України безкоштовні)

пр. Московський, 8 (М Петрівка, "Декор Сервіс") т. 468-00-75
пр. Московський, 8 (М Петрівка, з-д "Маяк") т. 464-8-465
пр. Московський, 21 (М Петрівка, універмаг "Технічний") т. 251-11-14
вул. Олени Теліги, 8 (М Дорогожичі) т. 251-11-15
Харківське шосе, 55 (на розі з вул. Тростянецька) т. 563-06-68
вул. Гната Юри, 20 (ТЦ "Квадрат") т. 206-0-222
пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 (центральный автовокзал) т. 527-99-00
пр. В. Маяковського, 43/2 (універсам "Фестивальний") т. 548-1-548
пр. Перемоги, 136 (М Житомирська, ТЦ "VMB") т. 241-69-31
вул. Княжий затон, 2/30 (М Позняки) т. 570-07-71



Абзацы мартовские

Европа III



Пошаговая стратегия

Разработчик: Paradox Interactive

Издатель: «1С Украина»

Столько возможностей по управлению своим государством, сколько нам предлагают в этой игре, пожалуй, нет даже в настоящей жизни. Больше 250 государств готовы пройти с вами отрезок истории длиной в 300 лет. На протяжении этого времени вы повстречаете несколько тысяч исторических деятелей, среди которых будут Исаак Ньютон, Петр I, Ермак. В ваши руки попадают широчайшие возможности по управлению государством, вы можете повлиять практически на все – от дипломатии и экономики до вероисповедания народов.

Спецназ: проект «Волк»



Action

Разработчик: Byte Software
Издатель: «1С Украина»

Войска специального назначения, элита российской армии, проводит операцию под кодовым названием «Проект ВОЛК».

Задачи будут самыми разными: от ликвидации лидеров террористических организаций до эвакуации грузов и документов. Для большей уверенности в себе предлагается широкий выбор оружия: АК-47, АС «Вал», ОЦ-14-4А-03 «Гроза», ВСС «Винторез», РПГ-7, АПС Стечкина с глушителем; взрывчатка; гранаты РГД-5. Но какой же элитный солдат обойдется без дополнительного оборудования, такого как спутниковое наблюдение, бинокль, прибор ночного видения и компас? Вперед! Спасайте Европу!

Sid Meier's Railroads!



Экономический симулятор

Разработчик: Firaxis Games

Издатель: «1С Украина»

Мечта Сиды Меера теперь стала реальностью: одна из первых его игр предстала перед нами в новом облике. Стратегия о паровозиках обзавелась красивым личиком (новой графикой), а ее начинка (геймплей) стала намного интереснее и занятнее. Прокладывайте железнодорожные пути, развивайте города, заключайте контракты на перевозку грузов, боритесь с конкурентами и становитесь монополистом в этом бизнесе!

FIM Speedway Grand Prix 2



Симулятор

Разработчик: Techland
Издатель: «1С Украина»

Почувствуйте себя настоящим мотогонщиком! Прими участие в официальной серии соревнований FIM Speedway Grand Prix, сразись с лучшими гонщиками, пройди сложные повороты официальных трасс и получи звание чемпиона мира. Все дороги повторяют оные на настоящих трассах, пролегающих по Кардиффе, Копенгагену, Праге, Даугавпилсу и другим городам Европы. Докажите Рикардссону, Крампу, Голлобу и Педерсену, что именно вы – лучший гонщик планеты!

Ядерные твари



Квест

Разработчик: JetDogs Studios
Издатель: «Одиссей»

По пути в лес, недалеко от ЧАЭС (Чернобобруйской АЭС), чудо-пес Бруно находит очень много приключений на самые разные опорные точки. Чтобы выбраться из этих передряг, собаке понадобятся смекалка, наглость и необычные подручные средства, которые в квестах можно найти в самых неожиданных местах. История о том, как собака попала в беду, подкреплена лошадиной дозой черного юмора и козлиной дозой веселых картинок. Каждая локация оформлена с неподражаемым колоритом, а многие из них радикально изменяются в процессе игры. Да, помните, что игра не рекомендуется детям, беременным женщинам и людям с высокими моральными принципами!

Рога и копыта



Квест

Разработчик: Blue Tongue Entertainment
Издатель: «Одиссей»

You are welcome! Добро пожаловать! Именно здесь вы сможете воплотиться в бодрого копытного. В его шкуре вы будете осваивать новые просторы матушки-природы, завоевывать уважение среди обитателей фермы и развлекаться по-настоящему, по-говяжьей. Рогатая тусовка, вечеринки с музыкой и коктейлями, гонки на велосипедах, спорт, драки и даже хулиганство – в общем, вас ждет самая настоящая фермерская жизнь!

Возможно, вам повезет, и вы заработаете почетное звание



Чемпиона Фермы или Короля Вечеринок.

Шерлок Холмс и секрет Ктулху



Квест

Разработчик: Frogwares Game Development Studio
Издатель: «Одиссей»

Детективный квест «Шерлок Холмс 3» переносит игрока на знаменитую Бейкер-стрит, где мистер Холмс и доктор Ватсон занимаются расследованием дела о похищении людей. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. В основу игры попали не только произведения Артура Конан Дойла, но и мистические рассказы Лавкрафта. В истории замешана таинственная секта фанатичных последователей божества безумия Ктулху. Цепочка страшных улик неумолимо ведет в мир потустороннего. А где она закончится, придется выяснить вам...



Гроза муравьев



Приключение

Разработчик: Midway Games
Издатель: «Одиссей»

Неизвестный враг напал на наш муравейник, атаковал наши границы во многих местах и растоптал восточный, северо-восточный и северный склоны... Катастрофа! Таким образом десятилетний мальчик Лукас попадает в мир насекомых, где его ждут невероятные приключения. Именно там ему придется

Мисс магн

ЗАГОВОР ВАМПИРОВ

узнать, как трудно живется насекомым. Лукас поможет отыскать малышей-муравьишек, он будет защищать муравьев-солдат, летать на осах, сражаться с хищными жуками и массой других враждебно настроенных букашек!

Panzer Elite Action: Dunes of War



Аркада

Разработчик: ZootFly
Издатель: «Руссобит-М Украина»

Аддон к известной аркаде, в которой нам нужно было ездить на танках, Panzer Elite Action. В «Дюнах в огне» наши войска из прохладной Европы отправляются в жаркую африканскую пустыню, где мы будем уничтожать немцев. За кого бы вы думали? Конечно же, за американцев, ведь по ошибке все считают, что именно они выиграли Вторую мировую...

Заговор Вампиров



Action

Разработчик: Atomic Planet Entertainment
Издатель: «Руссобит-М Украина»

Ничего особенного, простая житейская ситуация: ваша жена стала вампиром, а сына жестоко убили какие-то нехорошие люди. Самый обычный ад на земле, в котором вам придется пребывать, играя в «Заговор Вампиров». Конечно, это не убийца Дом-3, но геймплей игры вполне интересен, особенно если взять во внимание неплохую атмосферу и «страшную» озвучку.

Аццкие шахматы (Crazy Chess)



Логическая/настольная игра

Разработчик: Artematica

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Это не просто какой-то там Chessmaster. «Аццкие шахматы» — шпиль, которая намного забойнее и веселее. Вместо всяких там каспаровых против нас будут сражаться самые авторитетные пацаны, такие как Бен Ладен, Джордж Буш, Иосиф Сталин и другие, не менее знатные хлопцы. Удачи в бою с сильнейшими!

Корсары: возвращение легенды



Action/RPG

Разработчик: Seaward.Ru
Издатель в России: «Акелла»

Ни для кого не секрет, что третьи «Корсары» были далеко не самой лучшей игрой. Многие фанаты жаловались и плевались, а играть в эту приключенческую игру о море можно было только после того, как вышел более-менее рабочий патч. Теперь же у фанатов нет причин ломать клавиатуры и обижаться на любимую игру. И все потому, что появилась игра «Корсары: возвращение легенды», вобравшая в себя все лучшее из вселенной «Корсаров». Полностью обновленный игровой процесс вновь переносит игроков к островам Карибского моря. Романтика морских сражений, охота за сокровищами и любовные истории — здесь с лихвой хватит приключений не на одну пиратскую жизнь! Эта игра — настоящий симулятор пиратской жизни конца семнадцатого века.

Стритрейсеры: горячий асфальт



Аркадная гонка

Разработчик: K-vision
Издатель

в России: «Акелла»

Очень хорошую игру Lada Racing Club и превосходный симулятор внедорожников «Полный привод: УАЗ 4х4» теперь потеснит еще одна игра с участием российского автопрома. «Стритрейсеры: горячий асфальт» предлагают нам про-

ехаться по улицам Санкт-Петербурга на пяти тюнинг-ованных отечественных машинах. Так, ничего особенного, но еще раз сеть за руль виртуальных «Жигулей» все-таки приятно.

Micro Machines V4



Arcade/Racing

Разработчик: Supersonic Software
Издатель: «Бука»

Продолжение безбашенных гонок на маленьких машинках, четвертая часть Micro Machines, появилось в виде официально русской версии от «Буки». Игра содержит множество режимов, уникальную систему коллекционирования машинок, редактор, позволяющий проложить собственную трассу по любой из локаций, и активное окружение, которое добавит остроты и без того сумасшедшим заездам.

«Сломанный меч 4: Ангел смерти»



Adventure

Разработчик: Revolution Software
Издатель: «Бука»

Новый движок новой версии игры сделал ее намного более подробной, можно даже сказать, «придирчивой к деталям». Это касается не только графики, дизайна персонажей и уровней, но и геймплея. Похожие в чем-то на шахматистов любители динамичной игры класса «адвентюра» в этот раз не смогут остановиться перед лицом очередной загадки, сесть покушать, потом лечь спать, дабы подумать над ней хорошенько: ограничение по времени, наложенное на элементы игры, потребует действовать быстро. На «подумать» время, конечно же, останется, вот только использовать 90 % игрового времени для размышлений над судьбами мира не получится.

Top Spin 2



Симулятор

Разработчик: Indie Built и Power and Magic Development

Издатель: «Бука»

Если реальный теннис напрягает, а делать лишние телодвижения не хочется, вполне можно ограничиться виртуальным. Драйвовый геймплей и отличное управление Top Spin 2 позволяют использовать множество приемов — от крученых ударов до свечей. Попробуйте свои силы против лучших 24 профессиональных теннисистов. В Top Spin 2 вас ждут Роджер Федерер, Мария Шарапова, Энди Роддик, Венус Вильямс и многие другие...

Lineage II: The Chaotic Chronicles — Oath of Blood



Hack'n'slash MMORPG

Разработчик: NCsoft
Издатель: NCsoft

Новая часть игры принесла некоторые изменения в геймплей. Максимальный уровень 78, в котором многим геймерам стало тесно, увеличен до 80. Естественно, новые уровни означают новые умения, да и прокачка подкласса до 80-го уровня тоже радует.

Игра все дальше и дальше уходит от соло. Если в первых частях одному сложно было накачать hi-level перса, а для сложных мобов и походов к высокоуровневым аграм существовали партии, то теперь без клана ты не узнаешь и половины того, что можно делать в игре. Дворянство, репутация, Академия, клановые скиллы — все это доступно только продвинутому клану. Да, рейды и большие квесты можно сделать и с друзьями, но кланскл — это только для кланов.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*"Один ти не виграєш війну, але
можеш наблизити перемогу".*



Керована техніка, можливість використання уніформи й унікальна система передачі відомостей між ворогами.



Різноманітні й цікаві завдання, відтворені зі спогадів учасників реальних подій тих років.



Можливість участі в цілком секретних операціях 4 керування ГУКР «Смерш», спрямованих як проти Третього рейха, так і Союзників.



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», Хатгарт геймз.



2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
2006 Гру розроблено компанією Haggard games.

Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпроект»

**World of Warcraft:
the Burning Crusade**

MMORPG

web: www.worldofwarcraft.comРазработчик: Blizzard
Entertainmentweb: www.blizzard.com

Издатель: Blizzard Entertainment

Системные требования:

Процессор: 800 МГц

Память: 512 Мб

Видео: 32 Мб

ПалеВОВ!

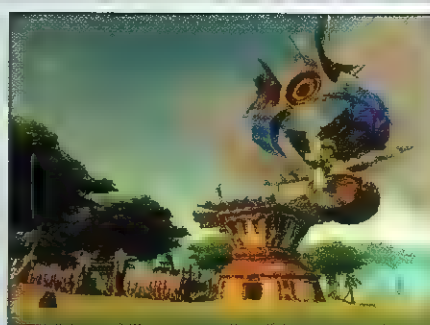
Смешно наблюдать за тем, как разработчики распинаятся, выпуская один тайтл за другим, самых разных направлений и жанров.

Смешно, когда придумывают сумасшедшие, крутые и забавные названия своим творениям, как вводят десятки тысяч инноваций в игровой процесс, как фанатично гонятся за графикой нового поколения. Тебе не смешно? Поверь, сотрудники

Blizzard просто давятся от истерического смеха, потому что у них есть StarCraft, Warcraft и миллионы... нет, наверное, миллиарды денежных единиц на банковских счетах. Потому что успешный тайтл можно раскручивать и раскручивать, ковыряясь как в игровом процессе и графике, так и в самом жанре. Незачем делать что-то глобально новое, можно просто улучшить старое, а фанаты с пеной у рта бросятся рвать на части магазины с игрой. Встречайте лучший expansion pack из тех, что вам доводилось видеть – World of Warcraft: the Burning Crusade.

В двух словах

Те, кто хорошо знаком с серией Warcraft, вспомнят злополучный Темный



портал, из которого двинули орды орков, который попытался закрыть Медив, который соединил два мира и положил начало конца... Так, увлекся я... Буду круток.

Жили-были орки у себя во Внешнем мире, жили весело и беззаботно. Весело, потому что там грибы росли, а беззаботно на самом деле они не жили – сначала демоны к ним приставали, потом с древними воевать пришлось, потом мир их раскололся, потом пришли люди и сказали, что орки – зеленые уроды. Зеленые уроды обиделись (еще бы, ведь на самом деле они салатные!) и начали воевать с людьми. Унюхав пьяное побоище, в это дело впрягся Пламенный Легион, а за ним на поводке – войска Короля Личей, только чтоб освободиться от этого самого поводка. Узнав, что можно поломать кости нежити и потушить горящих демонов, явились и эльфы, спасая мир от очередного нашествия Легиона и сделав са-





мую большую глупость за последние 10 тысяч лет – освободив Иллидана. Иллидан – парень слепой, но не тупой и без комплексов. Загребал себе демонические силы и дунул в Норсренд уничтожить Ледяной Трон по горячей просьбе Кильджейдена – большой шишки Легиона. Но по пути эльфу встретился отморозок Артас, от которого Иллидан получил по рогам, копытам, крыльям и прочим конечностям демонической формы. Вот вам



и вся история «Варкрафта» от Orcs&Humans и до Frozen Throne.

Так вот, Иллидан на самом деле не умер в битве с Артасом, а просто прилег отдохнуть в снежке. Позже он с друзьями – нагой Вааш и кровавым эльфом Каэль – поехал на хату во Внешний мир (Outworld), дабы там отдохнуть наконец от всех забот. Но не тут-то было! Его отдых прервали ни кто иные, как тысячи игроков WoW,

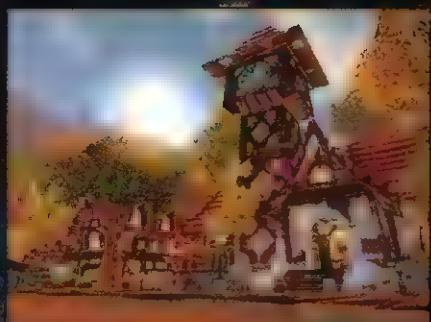
получившие доступ ко Внешнему миру через Темный портал. Вот так все и началось. А точнее, продолжилось.

Горячо и ново

Burning Crusade внес в одну из лучших MMORPG мира три глобальных и кучу мелких изменений. Глобальные – это новый континент, Внешний мир, и по одной новой расе за каждую из двух фракций: дренеи для Альянса и кровавые эльфы для Орды.

Дренеи – дети Внешнего мира, населявшие его вместе с орками. Внешне они похожи на небезызвестного Архимонда, потому что дренеи – потомки древней расы эредар, одним из которых и есть Архи. Они добрые, и этого объяснения вполне достаточно, чтоб ответить на вопрос «Почему они за Альянс?». Это единственная раса Альянса, которая может ис-





Круто

BURNING CRUSADE – это не только две новые расы и континент. Это новые заклинания, меняющие баланс между классами, что добавляет некую изюминку. В этом аддоне усилены позиции крафтеров. Что до интереса к игре и проработанности мира, то WoW остается лучшей онлайн-игрой. Самое интересное в WoW – это возможность одеть своего персонажа в отличные вещи не только после долгих походов на боссов, но еще и за очки, получаемые в PvP. Это делает эту игру увлекательной даже после достижения максимального уровня.

Грубый Ростислав

пользовать класс «шаман».

Кровавые эльфы не злые, но и не сильно добрые. Они просто сами за себя. Как и дреanei, они привнесли новый класс в свою фракцию – паладин, именуемый у них кровавым рыцарем. Обе расы начинают, как и остальные, на одном из двух континентов – Азерот или Калимдор, и им предоставляется своя «начальная» территория, где можно спокойно покачаться уровня до 20-го, не опасаясь нападений игроков вражеской фракции.

Но особо сильных изменений на этих континентах вы не увидите – для чего-то нового придется пробивать себе дорогу к Темному portalу, где тебя ждет гигантская территория с кучей сюрпризов в виде новых локаций, артефактов, мобов, тренеров, торговцев и квестов. Именно там ты сможешь прокачать свои профессии до 375 и получить летающий маунт. Да-да, если раньше все перемещались на наземных животных и чудесах техники, то теперь можно будет и свободно полетать. Но Внешний мир – зона не для слабаков: там и мобы сильнее, и данжи сложнее, и боссы опаснее. На этот случай максимальный уровень был продвинут до 70. Выбор за тобой – качаться заново или импортировать персонажа из старой версии WoW, если таковой имеется. Но учти, халаявы все равно не будет. Например, в схватке с Иллиданом (ага, и такая будет!) для победы понадобится не меньше 25 человек максимального уровня.

Пополняет список инноваций и новая основная профессия – ювелирное дело (jewelcrafting). По своему принципу она схожа с шитьем (tailoring), обработкой кожи (leatherworking) и кузнечным делом (blacksmithing), а именно в плане изготовления предметов. Только если три вышеперечисленные профессии не всегда были максимально полезными, так как обычно из мобов выпадают предметы лучше, чем можешь сделать сам, то ювелирное дело позволяет создавать такие редкие и важные предметы, как кольца, серьги и ожерелья. Ясное дело, с магическими способностями



ми и бонусами. На более высоких уровнях ты сможешь создавать предметы со слотами для камней, а это эксклюзив, который обычно выпадает только из крутых боссов в не менее крутых данжах.

The WoW has you

Новый сюжет, новые расы, новые способности... О старом «WoVe» напоминает лишь графика, которую я лично, даже будучи ярким поклонником игры, никогда не воспринимал серьезно. Квадратичность моделей и проникающие друг сквозь друга текстуры встречаются на каждом шагу. Грех критиковать такую игру, но то ли Blizzard было лень что-то улучшать, то ли им так «по приколу». Тем более это отлично компенсируется гигантскими и ОЧЕНЬ красивыми территориями. Дизайнеры потрудились на славу.

Музыка, как всегда, отлично вводит в атмосферу фэнтези, а большего и не надо. Так или иначе, это игра для всех и каждого. Если ты никогда не играл в WoW – у тебя все впереди. Если ты ветеран – тем более сделай все, чтоб игра стояла у тебя на машине, и не жалей трафика. Только, пожалуйста, не забывай, что есть семья, учеба, работа, голодный желудок (причем не только у тебя), надобность сходить в туалет и прочие гадости реальной жизни, которые будут отрывать тебя от игры.

Я все сказал. Стоп, все ли? Ах, да: «Линейка» – АЦТОЙ! Можете закидать меня камнями.

Дима [Butcher] Язовицкий

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Корекс Воїнби



Випускник в Україні: "1C Україна"

<http://ky.games.1c.ru>

© 2006 3AT, "1C". Всі права захищені

© 2006 Гро. розроблюється компанією Ino-Co. Всі права захищені

Ino-Co
Game Development

**Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter 2**

Тактический командный шутер

www.ghostrecon.com

Разработчик: Ubisoft Paris/Red Storm

web: www.ubi.com

Издатель: «Руссобит-М Украина»



Tom Clancy's

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER





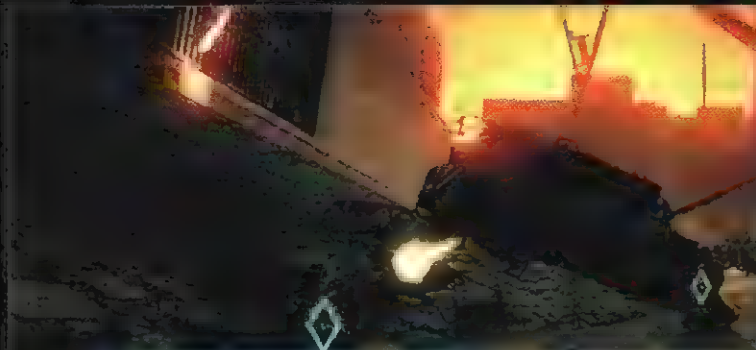
Ghost и вооружены и очень опасны

Многие фанаты Ghost Recon'a с громкими криками, небольшим запасом гнилых овощей и плакатами «Убейте себя!» обложили офис Red Storm после выхода второй части. Первая – mega-game, вторая – ширпотреб галактических масштабов, да к тому же кривой. Такого свинства от родителей мега-гениального Rainbow Six никто стерпеть не мог. Все были уверены, что после взрывов геймерского недовольства игроделы соберутся, возьмутся за голову и прочие органы и реабилитируются. Но они вновь облажались третьей частью. Поклонники серии уже было стали петь любимой игре зауспокойную, как тут на белом коне, размахивая саблей, ворвался Ubisoft, купил Red Storm и гордо заявил: «Спокуха! Все будет кульком!». И вскоре родился первый GRAW, отхвативший завидное количество крутых наград за зрелищность и динамику, который геймеры кушали на ура. После чего, бабахая ложками по тарелке, потребовали добавки. Чепчики в люстру, друзья, добавка на подходе.

Однажды Дважды в Мексике

Те, кому пыльные улочки и палящее солнце Мехико пришлись по душе, прыгайте от радости и пойте что-то победоносно-глупое в духе «We Are The Champions». Потому что отряд крутых «Призраков» с нами, еще более крутыми во главе, не горит желанием никуда переезжать и остается все там же, закусывать текилу хавчиком аборигенов под названием тако. Правда, на дворе уже не 2007-й год оригинала, а 2014, но в старушке Мексике все ой как беспокойно. Хотя, куда уж там, спрашивается, – в первой части нашими непосильными стараниями было истреблено злых бяк общей численностью раза в два превышающей население страны... Причем при разогнавшейся на всю катушку молотильне гражданской войны над звездно-полосатыми Штатами тоже начинает нависать угроза вторжения. Видимо, нашему протезе придется мотаться туда-сюда и пацифицировать всех не по-доброму. Впрочем, сделать это будет не так уж и сложно, ведь наш мегаотряд – элитное подразделение, по макушку нафаршированное невероятно крутой электроникой – все еще напоминает компактные ходячие





танки. О да, как в старые-добрые можно будет смотреть сквозь стены, врубить многочисленные режимы виденья и быстренько врачевать товарища, насмерть сраженного вражеской пулей.

Настоящий boy

Сражения в GRAW2 будут еще более интересными, чем в первой части. Во всяком случае, так клятвенно обещают девелоперы. По их заверениям, они до безобразия подтянули AI, и он теперь не только метко стреляет и грамотно ведет бой, но и — бог ты мой! — совершает ошибки. Впрочем, искусственный интеллект союзников — это наше все. Игра по-прежнему тактическая, и по-прежнему в ней нужно отдавать приказы и комбинировать действия. Благо, товарищи выполнять поручения будут дотошно и скрупулезно, при этом постоянно держа вас в курсе событий. Например, сообщать вам: «Враг замечен за тем красным грузовиком впереди!». Девелоперы, правда, не особо распространяются на тему, будут ли подопечные сами определять тип и цвет объекта, за которым прячется супостат, или это будет заскриптовано. Но мы верим в лучшее.

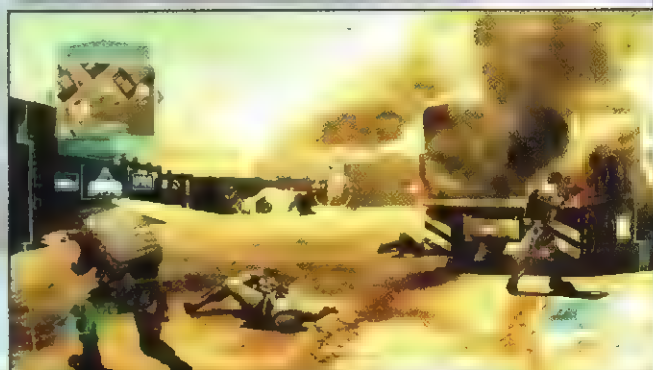
Для большого удобства в нашем распоряжении будет многократно пропатченная система навигации Cross-Com, которая не только покажет вам, где заныкался подлый враг, но и что видит товарищ по оружию. А также поможет вызвать на головы неверных кару небесную в виде артобстрела или ковровой бомбардировки.

Особую ставку граждане девелоперы делают на игру по сети. Что, в общем-то, вовсе даже не удивительно — первый AR разошелся на Xbox360 неплохим тиражом, яростно пытаясь дышать в спину краснотелому Gears of War. А количество сетевых игр по Xbox Live вообще стремительно приближалось к бесконечности.

Лепота

Разработчики со всем усердием дубасят себя пяткой в грудь, утверждая, что на экранах будет просто непередаваемо офигительная красотища, которая, ясен пень, вызовет у нас синхронную остановку сердца. И, честно говоря, особых причин им не верить лично у меня нет. По двум простым причинам: в первой части все так и было, а судя по геймплейным роликам сиквела, то, что было — лишь блеклость по сравнению с кардинально проапгрейженным графическим ядром GRAW2.

Итак, у нас в наличии динамическая смена погоды, а еще дня и ночи. Не имеется в виду, что раз в десять минут кто-то будет вырубать лампочку, и уровень будет погружаться во тьму, нет, тут все намного сложнее. Освещение будет меняться плавно и красиво. При этом от заката до рассвета солнце будет со-



вершать свое вояжирование по небосклону, небеса будут менять свой цвет в зависимости от времени суток, а тени будут двигаться синхронно с солнцем. Неслабо, верно?

В содружестве с физикой частиц графика будет выдавать нагору устрашающие (в хорошем смысле этого слова) взрывы. То есть, подорвав какую-нибудь часовню, мы будем, разинув в восторге рты, наблюдать, как она с учетом всех физических аспектов, ломаясь, обрушится вниз, потопая в огне и дыме. При этом попадания, скажем, ракеты в разные части здания повлечет за собой разные по внешнему виду и эффекту взрывы. Да что там слова, в роликах они действительно выглядят завораживающе.

Немалую роль в создании нужного антуража играет и левел-дизайн. Здесь он тоже обязан быть очень и очень — в предыдущей части пейзажи были великолепными, а тут эти самые пейзажи еще и примарафечены. Мы встретим все те же покоцанные взрывами и пулями полуразрушенные домики, покореженные авто и пыльные улочки, такие реалистичные, что начинает казаться, будто ты дышишь этой пылью. Впрочем, не Мексикой единой жив GRAW2, мы побываем в пустыне, в горах и в прочих занятных местах. Так что ого.

Да, кстати, очень приятно, что девелоперы с такой фанатичной дотошностью занимаются элементами дизайна, но все же хотелось бы вдобавок к красивым видам для разнообразия встречать еще гражданских людей. А то как-то город бесчеловечно выглядел в предыдущей части.

И?

Ну что тут еще сказать? Все поклонники серии, обожатели тактических шутеров и просто любители красиво пострелять ждут-с в обязательном порядке.

Шайтаных, все еще 1-3

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок
незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе, форма лиця овальна, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухлості.

ВСІХ, ХТО ВОЛОДІЄ БУДЬ-ЯКИМИ ВІДОМОСТЯМИ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ОСОБИ, ЩО РОЗШУКУЄТЬСЯ
АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКАХ, ПРОСИМО ТЕРМІНОВО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКАМ ЗАКОНОЇ ВЛАДИ

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Еврософтпром»

7.62mm

1С:Мультимедіа, Фірма "1С, Апейрон



APEIRON

Sacred 2: Fallen Angel


Role Playing Game

web: www.sacred2.com

Разработчик: Ascaron Entertainment

web: www.ascaron.com

Издатель: «Акелла»

web: www.akella.com


Резня бензопилой в подземельях Анкарии



Что может быть интересного в однообразном геймплее hack'n'slash-игр? Я очень долго играл в «Диавлу», прошел ее несколько раз. Затем в Sacred и подделки российских разработчиков и, наконец, не понял. Что тут подделаешь? У одних игр есть «моски», а у других его нет, и взять умом последние намного труднее, зато в них играть легче.

Мы говорим *hack'n'slash* — подразумеваем «Диавлу».

мы говорим «Диавлу» — подразумеваем *hack'n'slash*!

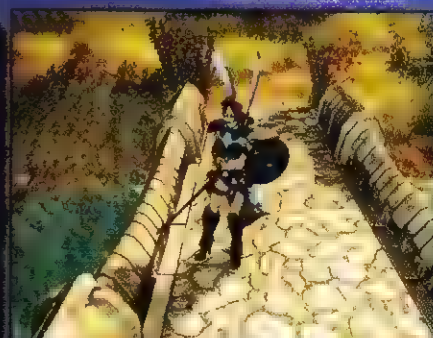
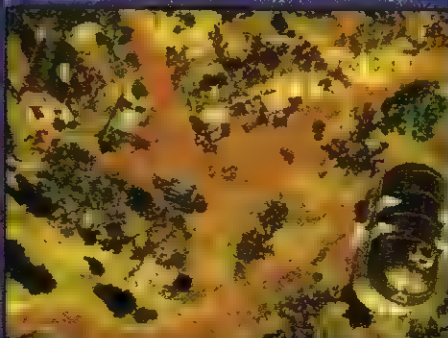
Почему так? Все просто: игры, ставшие прародителями своих жанров, будут помнить вечно. И говоря о любой hack'n'slash-RPG, ее обязательно будут сравнивать с «Диавлой». Конечно, многие пытались достичь успеха Bizzard, и, нужно признать, иногда это удавалось. Например,

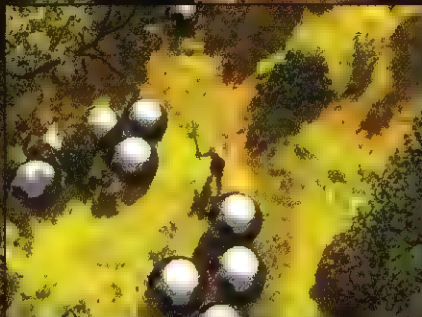
Sacred, о сиквеле которого идет речь в статье. Он сумел выделиться среди прочих hack'n'slash и достиг немалого успеха. Целых шесть (а после аддона — восемь) уникальных персонажей, для которых можно было использовать несколько вариантов прокачки (а это свидетельствует о неплохой RPG-составляющей), огромный мир, приятная графика, удобное управление, отличный юмор. Что еще нужно хорошей игре? Многие, очень многие засели за Sacred основательно и надолго. Жаль только, что вездесущее однообразие портит впечатление, но чего не стерпишь ради хорошей игры!

— Хау ду ю ду, Фикс? (Как вы себя чувствуете?)

— Олл Райт, Христопор Банифатич! (Все нормально.)

© м/ф «Приключения капитана Врунгеля»





Земля Эльфов

немцы из Ascaron, разработчики второй части игры.

В данном контексте слово «жить» — значит иметь достойное продолжение. Говорить громких

слов и ээчно дарить игре высокие баллы не будем, гляди накаркаем. Однако поделиться фактами о продолжении «Князя Тьмы» (а именно так «Анелла» перевела Sacred на русский язык) вполне можно.

Все, что мы знаем, — вкратце

Итак, мы переносимся в далекое прошлое и снова попадаем в Анкарию. Ее просторы увеличились на 40 %, а внешне мир Sacred'a стал намного красивее благодаря трехмерному движку. Но не стоит радоваться раньше времени, ведь слова «на 40 % больше» могут иметь подтекст «на 40 % скучнее». Впрочем, не будем спешить с выводами...

Могучие серафимы, а по совместительству еще и местные Ангелы, натворили в Анкарии делов. Известно, что им была подвластна «Г-Энергия» (интересно, почему не «Щ» или не «Ы», например?), позволяющая изменять окружающий мир и управлять им. Все бы хорошо, и ребята они нормальные, но избытком умовенно не страдали. Решили серафимы, что нужно с кем-то поделиться своим могуществом. Им-то что, колхоз большой, ударились вонючей пашей, продают и отправили партию «Г-Энергии» эльфам. Уж лучше бы они ее гномам дали — они старше и умнее, разобрались бы, что с ней делать; или оркам, на худой конец, — эти вообще бы не поняли, что это...

Но (как ни странно из-за этого), эльфам партия энергии уже доставлена. Не долго думая они и начали применять ее куда ни

попада, изменяя все вокруг. Члены эльфийского народа сразу же смекнула, что они делают что-то не то. Начали они другим объяснять, что мол, не буяньте, образумьтесь

и так далее. Но все это было без толку. Увы, власти хотят слишком многие

Естественно, страна накрылась... большой войной. Эльфы разделились на две враждующие стороны, а конфликт между ними негативно повлиял на Анкарию. Эльфийские земли уменьшились, появились всякие злые чудища. А задача серафимов теперь свелась к тому, чтобы собрать выдавленную зубную пасту обратно в тюбик, то есть вернуть все на круги своя. (Это что касается сюжета, который как показывает практика прародителя, не имеет значения. Однако его наличие всегда приятно.)

На выбор снова предлагается шесть персонажей. Из знакомых по предыдущей части осталась только Серафима (Seraphim). Также ожидается Дриада (Dryad) (альтернатива лесного эльфа?), Инквизитор (Inquisitor), Стражник (Temple Guard), Высший Эльф (High Elf) и Воин Тени (Shadow Warrior). Разработчики уверяют, что все герои будут уникальными, и для каждого предусмотрено несколько вариантов развития. Если помните, первая часть игры немного страдала проблемой баланса персонажей. В Sacred 2 эту ошибку обещают исправить, так что победа в дуэлях не будет сильно зависеть от выбранного персонажа. Кстати, у героев теперь будет мировоззрение, которое повлияет на отношение NPC к игроку.

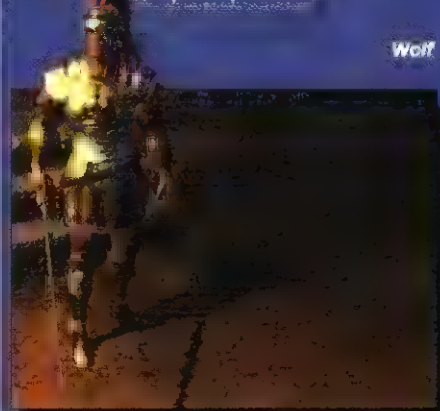
Заметно улучшится боевая часть игры: появятся разные виды стрел и возможность совмещать заклинания. Разработчики приводят пример скрещивания

огненного шара и шторма, из которых получается огненный шторм. Но не все комбинации эффективны. Например, если совместить огненное и водное заклинание, получится разве что облако пара. Информация о ролевой системе ограничивается лишь тем, что нас ждет три типа навыков (боевые, магические и вспомогательные) и некоторые умения, которые, возможно, добавит бог-покровитель.

Благодаря хорошему трехмерному движку, графика будет весьма неплохой. Поддержка PhysX и использование motion capture способствуют тому, что предметы в игре будут вести себя, как настоящие. Нам же остается только надеяться, что хорошая картинка не особо отразится на системных требованиях и нам не придется в очередной раз покупать новый комп.

Вердикт

Поклонники Sacred'a, думаю, и так с нетерпением ждут выхода игры, до которого еще целый год. Надеемся, что разработчики оправдают доверие и в очередной раз выпустят убийцу «Диаблы». Впрочем, надежда эта крепчает с каждым днем, ибо, как показывает опыт, Ascaron прислушивается к мнению игроков. Главное, чтобы они не забывали, что хорошими могут быть только игры, сделанные на совесть, как в старые добрые времена.



Wolf

PC
PS2
GC
XBOX

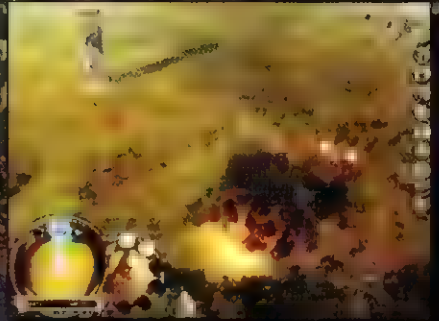
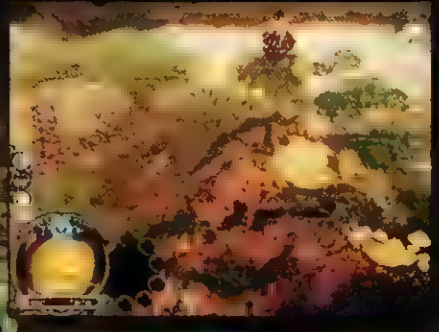
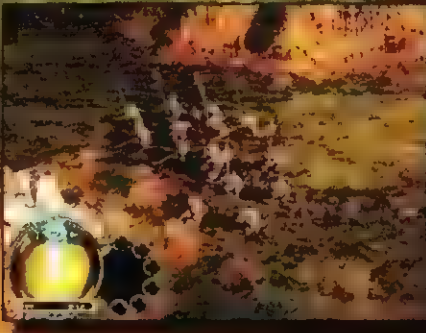


**The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-
Earth II Expansion Pack –
The Rise of the Witch-king**
RTS, Real-Time Strategy
web: www.web-site.com

Разработчик: EA Los Angeles
web: www.ea.com
Издатель: Electronic Arts
web: www.ea.com

Системные требования:
Процессор: 1,7 ГГц
Память: 256 Гб
Видео: 64 Мб
Винт: 3,5 Гб места на диске

LORD OF THE RINGS
**THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH**
EXPANSION PACK
THE RISE OF THE WITCH-KING

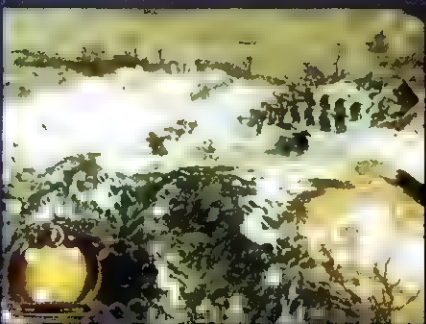


Придуманная Толкиеном история была освещена Питером Джексонем в его кинофильмах и EA Los Angeles — в первой и второй части Battle for Middle-Earth. Продолжить дальше история, поэтому EA в новом аддоне, Rise of the Witch-king, решила осветить события, произошедшие за много лет до описанных во «Властелине Колец».

Задумка хороша, жаль только, что толкового сценариста под рукой не нашлось. Итак, Саурон уничтожен, северные королевства Аморы поднимают бандалы за попой его страшный дух, прощание с его победой. Не заложили бы, все хорошо, и жизнь прекрасна. А когда ничто не предвещает беды, что-нибудь случится.

Появившийся в северных землях Король Чародей потихоньку начал обустривать мини-империю Зла, призывая на свою сторону некромантов, нуненорцев и троллей. Кампания одна и ограничивается всего-навсего шестью миссиями. Но за этот небольшой период времени чародей буквально с нуля, не имея ничего, станет мега-могущественным, в чем, собственно, можете ему вы.

Самые интересные задания интересны, единственное — не будет линейности. То есть существует лишь один единственно правильный способ пройти миссию. И это плохо.



ибо если выполнять задания с использованием Save/Load, до финала игрок дойдет очень быстро, и проходить кампанию во второй раз будет неинтересно.

Дисбаланс конкретный

Как и во многих RTS с более-менее нормальным сюжетом, здесь одиночные сражения заметно отличаются от кампании. В последней мы можем не только строить, но и захватывать здания и даже юнитов, сингл же, наоборот, следует канонам стратегий реального времени. Здесь мы, словно в Age of Mythology или Warcraft 2, будем строить домики, добывать ресурсы, защищать свою базу и атаковать вражину со всех сторон, выискивая слабые места. Тактика местами (но не сплошь) присутствует: башни и стены защитят базу, а толковый микроконтроль юнитов обеспечит минимальные потери и максимальный эффект атаки.

Однако не все так хорошо, есть в этой игре противоестественные вещи. К примеру, вышеупомянутые башни, которые решают, пройдет враг к вам домой или нет. Поставьте их побольше вокруг базы, и почти никто не подойдет к вам на расстояние выстрела из лука. Также и вы не пробьетесь на чужую базу, если она хорошо защищена. Беда обстоит и с войсками. Не все они одинаково полезны, ведь два отряда лучников без проблем вынесут четыре-пять отрядов сильных мужиков с копьями.

Экономика стабильная

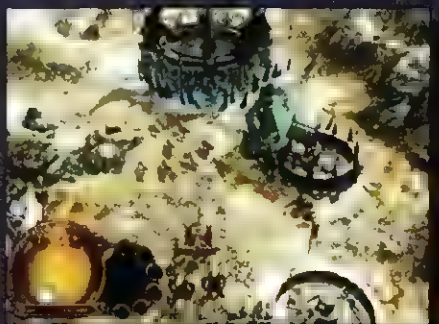
Зато в плане ресурсов порядок. Один ресурс добывается при помощи шахт, потому чем больше хочется денег, тем больше нужно будет их построить. Чем благороднее почва, где расположены шахты, тем больше они будут приносить ресурсов. Физик из школы, конечно, скажет, что

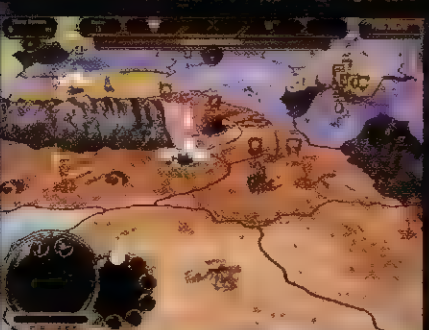
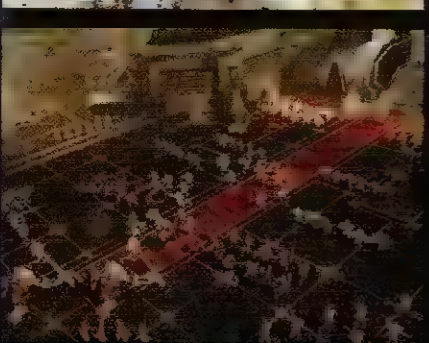
бы быть богаче и могущественнее, придется обустривать новые земли, тем самым расширяя просторы своей базы.

Оригинально обыграна система модернизации зданий. Здесь нет привычного джеппана сразу для всего города. Шахты со временем набирают новый уровень и улучшаются. Боевые здания можно модифицировать самостоятельно, тем самым открывая доступ к новым войскам и исследованиям. А для «Родного домика», то есть замка, предлагается несколько улучшений. Интересно, что если улучшение уже совершалось, построенная вновь казарма все равно будет первого уровня и, чтобы строить новые войска, для нее также придется делать апгрейд.

Ум деревянный

Искусственный интеллект отдает тупостью и откровенным нежеланием думать. Вражина толпой прет напролом, не желает искать хитрые пути, а топчет одни и те же дорожки. Развивается четко по запрограммированному сценарию и уж никак не хочет отклоняться от него ни вправо, ни влево. Справедливости ради заметим, что изредка «писюк» демонстрирует элементарные навыки тактики. Впрочем, «тактика» — это слишком громко сказано, ведь логич-





ная расстановка войск (катапульти сзади «мясо» спереди) присутствует даже в самых упрощенных стратегиях, таких как «Герои уничтоженных империй», например.

Элементы фэнтезийные

Экономика, баланс юнитов, здания, ресурсы, AI – все это есть в любой стратегии. Игра по лицензии «Властелина Колец» без героев, магии и прочих «родных» фэнтезийных элементов не была бы нормальной игрой. Несколько героев, которых мы встретим в игре, обладают определенными базовыми способностями, однако с набором опыта появляется возможность изучить дополнительные заклинания, которые помогут в сражениях. Интересно, что в одиночку они способны справиться с большим количеством народа, иногда герои могут заменить даже несколько десятков мелких вояк. Каждый персонаж уникален и на фоне безликой толпы стандартных юнитов заметно выделяется. Намного веселее смотреть за нездоровой лошадкой, лихорадочно бегающей и выпускающей дым из одного места, нежели на клонированных бронелюбов копеечников, по умолчанию скучных и невзрачных.

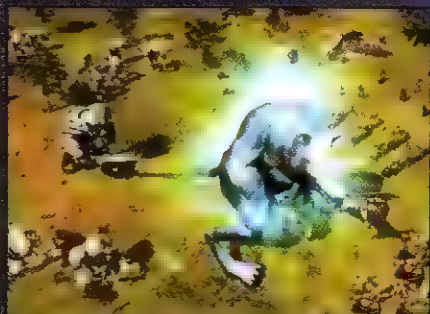
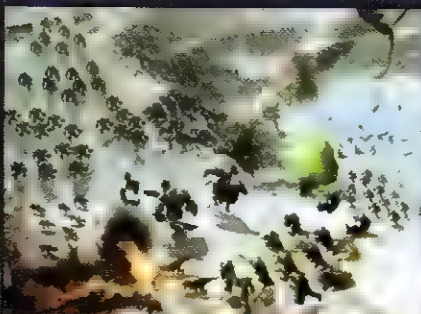
Экзотика нетипичная

Ситуацию с дисбалансом войск, по идее, исправит ближайший патч, а с эконо-

микой все в порядке, так что LoTR получился вполне нормальной стратегией, аддоном по цене игры. Все типично: чуть-чуть нового, чуть-чуть старого, но есть тут кое-что и оригинальное. Графика.

Нет, имеется в виду не ее технологичность, в данном случае речь идет о прорисовке юнитов. Каждый герой индивидуален, все персонажи немного мультяшные и очень весело смотрятся на фоне почти фотографических пейзажей. Однако больше всего радует анимация. Движения юнитов, особенно героев, сделаны очень весело, к примеру, герой может стоять на месте, а его ноги двигаться на пути к новым подвигам. Еще его ноги могут шевелиться намного быстрее, чем он ходит. Прикольно наблюдать и за тем, как перестраиваются отряды войск, когда они сменяют направление движения, – поверьте, такого необычного способа повернуть налево или направо вы еще не видели. Местные собаки могут грызть каменные дома, некоторые лошади – до смерти топтать воинов своего размера и роста. И это хорошо, потому что кроме тупого клицания мышкой по экрану вы изредка будете улыбаться, наблюдая за поведением персонажей.

Игорь Звонков





Первый приз
\$50 000

Условия участия на сайте
www.vogsterawards.com

КОНКУРС ТЕЙМДЗАЙНЕРОВ

Организатор



При поддержке



COMPUTERWORLD!



Информационная поддержка



Инстинкт

FPS, First Person Shooter
web: www.instinct-game.ru

Разработчик: Newtonic Studio,
Digital Spray Studios
Издатель: «Одиссей»
www.odyssey.ed.ua

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб

ИНСТИНКТ

На инстинктивном уровне

Не путай понятия!

Есть два типа инстинкта: основной инстинкт и тот, про который сил ода, и ид ли в коем случае нельзя путать. Я, например, таки перепутал. Пришлось пройти игру от начала до конца, вылизывая каждый уголок в поисках обнаженной Шерон Стоун. Ну и что, что на обложке игры красовалась наполовину зомбифицированная морда лица Михаила Пореченкова? Ну и что, что он там в главной роли? Хотя неважно. Шерон Стоун в игре не оказалось, из-за чего я теперь ужасно огорчен. Но сказать, что я потратил время впустую, проходя «Инстинкт»? Нет, оно того однозначно стоило.

Где бабахает, там мы!

Есть два типа взрывов. Одни становятся причиной массовых мутаций, другие — окончанию. А вот их уже очень легко путать. 9 сентября 2004 года в горах провинции Янгандо (Северная Корея) прогремел большой бум, который тут же зафиксировали спутники NASA и быстро позвонили бедничать своим папам и мамам. Корейские власти отмазались — мол, старды — старые бракованные оказались. Но мы-то знаем, что взрывы не бывают «просто так». На самом деле все это было сделано для избавления мира от риска заражения сверх-опасным вирусом «Инстинкт», превращающим людей в зомби (надо же, кто бы мог подумать?). Обнаружили его в 1963-м и тут же начали активно исследовать в СССР. Но по банальной причине нехватки финансов



средств исследования пришлось перенести в секретную лабораторию в Коре. Ясен, прекрасен, там что-то произошло не так, и вирус мгновенно распространился по базе. Через пару дней туда полезли корейские спецслужбы, казкая-то террористическая организация и, разумеется, элитный российский отряд из трех человек, который спасет мир и зомби разнесет брызж дробле

вой бабушке. Хотите мое мнение? Взрыв устроила компания Sarcoph, потому что единственное истинное место для истинных зомби — Resident Evil.

RE я, между прочим, не просто так упоминаю. Создатели «Инстинкта» сделали то, что многие считали невозможным — перенести атмосферу этого жуткого FPS. Во многих



аспектах это заслуга музыки, она как нельзя вводит в игру. В крутых битвах это бешеный драйв, который заставляет почувствовать себя Серьезным Самом, а в темных коридорах проклятой базы — нагнетающие страх и ожидание чего-то ужасного. Напряжение не сходит вплоть до титров. Есть и другие факторы страха, но через час геймплея к ним привыкаешь. Во-первых, если впереди на тебя идет зомби, развернись: обязательно откуда-то появится его товарищ прямо у тебя за спиной. Во-вторых, натуральная среда обитания этих мутантов — вентиляция.

Наши три богатыря

Есть два типа вентиляционных шахт. В одни можно влезть (но там никого нет), а в другие влезть нельзя. А все потому, что оттуда должны вылезти неблагоприятные персоны. И если есть что-то, что конкретно портит игровой процесс, так это они. На официальном сайте разработчиков написано, что нас ждет десять видов противников. Правда? Давайте считать на пальцах: зомби, зомби с дробовиком, солдаты, крысы. Если высасывать из пальца, можно отдельно посчитать ничем не отличающихся от солдат террористов и зомби с колдовским оружием, но разнообразия это игре не придает. Проект сплотился там же, где,



как по мне, сплотился F.E.A.R., — однообразие противников. Тем не менее нас ждет вполне приятная компенсация в виде оригинальной подачи сюжета и игры за каждого из трех героев в отдельности. Не могу сказать, чтоб они отличались чем-либо, кроме оружия ближнего боя, но все же. У Василия Савельева (Михаил Пореченков) нет ничего, но он, как и другие, может быть прикладом дробовика. У Ирины Родиенко (Ида Чуркина) — стандартный ножик. Но почему лидер спецподразделения российских спецслужб Чернов (Олег Карча) таскает при себе лом?! В общем, закос под «халву» не проехал.

Что еще нужно хорошему шутеру? Много оружия, умные враги и красивая графика. Оружия достаточно: нож, лом, пистолет, три вида автоматов (М-16, Калашни-

Вторичный инстинкт

Что бы там ни говорили, а мне «Инстинкт» не понравился. Не скрою, геймплей хорош, однако это не дает разработчикам права халатно относиться к технической начинке игры. Обилие скриптов, невнятная графика, предсказуемый AI и деревянный, аки Буратино, Пореченков — это полное безобразие. К сожалению, разработчики все чаще прибегают к неправильному, на мой взгляд, пути. Основные ослы брошены на известных актеров и раскрутку, а в то время как технической составляющей должного внимания не придали. Как результат — масмо те, шо масмо.

Сан Саныч



кова и еще какая-то пукалка), дробовик, гранаты, снайперка и арбалет-гранатомет. При этом на одном из семидесяти уроков можно будет подбирать бутылочки с подозрительного цвета жидкостью и кидать их вместо гранат. Обычно одной бутылки достаточно для убийства немалой группы, а значит, внутри либо кислота, либо духи «Красная Москва». На первых порах создается впечатление, что AI отлично проработан, но не уходит подозрение, что он просто не менее отлично заскриптован. Так или иначе, ответа не узнать, потому что живых противников в игре мало, а мертвые — тупые как пробка, как и должно быть.

Графика же, будем откровенны, устарела. Сильно. Хотя лица героев проработаны натурально, они не живые, резиновые, а когда говорят — еле открывают рот, да еще и не попадают со словами. Кстати, диалоги страшно нанганы, так что кто знает, правильно ли было использовать актеров для озвучки. Текстуры глюки можно наблюдать везде и повсюду, причем не без вмешательства физики. Похвально, что разработчики сделали для игры свой движок, но до совершенства ему, как мне до покупки PS3.

Время есть

Вопрос психологического характера: что для тебя значат слова «Время есть»? Если у тебя есть время, значит не пожалей потратить его на прохождение «Инстинкта». Игра маленькая, но вполне приятная. И поторопись, потому что у зомби тоже время есть. Тебя.

Дима [Butcher] Язовицкий

LEFT BEHIND ETERNAL FORCES

Left Behind: Eternal Forces

Кошунство/ересь/мимикрия
с религиозной RTS
web: www.eternalforces.com

Разработчик: 2006 Left Behind Games Inc.
Издатель: 2006 Left Behind Games Inc.

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 64 Мб, DirectX 9.0c
Винт: 1 Гб места на диске

Что ж вы за люди, а?!

Если вы поставили патч, а глюки не исчезли, значит, вы не уверовали.

(IT-философия)

От раскатов гневного голоса Глашатая в небо взмыли стаи испуганных птиц...

Благими намерениями...

Left Behind – игра неординарная, потому я и взялся ее рассмотреть. Однако не всегда неординарность есть признак просветления.

Не счесть, сколько нас разводили лепными папье-маше на основе гениальных и ультрапопулярных произведений. И уж в этот-то раз ось в виде легендарных авторов Tim LaHaye и Jerry B. Jenkins обещала поднять игру.

Но... как говорит народ, «заставь дурака Богу молиться, он и лоб расшибет». Давайте оставим диспуты о теологии и религиоведении за рамками данного обзора. Отмечу лишь, что идея очищения человеческих помыслов – благое дело. Но вот какими методами этого достигать – вопрос отдельный.

Контора Left Behind Games не нашла ничего более (с их точки зрения) верного, чем воззвать к умам ближних своих с помощью компьютерной игры. Дескать, население захлестнуло мир, дети плещутся в кровавых реках и строят замки из песка, смешанного пополам с человеческим

мясом. Самое время одуматься и поиграть в поучительную и добрую игру.

Saint Anger

Кратенько о том, что попало под хвост коварным разработчикам, – о сценарии разворачивающегося в Нью-Йорке действия.

Однажды миллионы людей «куда-то делись». Остались лишь немногие, которые, так сказать, «Left Behind» – оставленные всеми. Начинается подготовка к финальной битве Армагеддона. Народ «кучкуется»: нейтралы, как всегда, не могут определиться, а два гигантских противника – Tribulation Force (праведники) и Global Community Peacekeepers (зловредные грешники) – борются за власть. Возглавляет зло тиран Николай Карпатия (еще одна игра просится на лавку к скандальным «Румынам в космосе» за свою бесспорную привычку обижать народы).

При распечатке сценария у авторов закончился картридж, посему смысл игры, которая скелетно является ни чем иным, как рядовой стратегией, заключается в переманивании душ в свой лагерь с последующим их обучением и участием



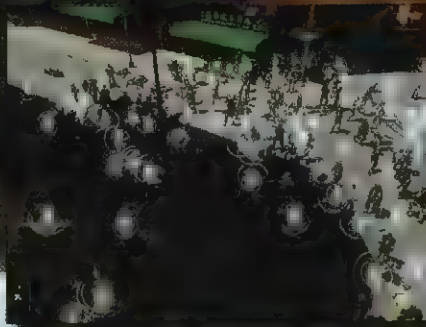
в развитии лагеря Светлых Сил. А завербованные люди сразу покрываются светящимися пузырьками (пьедестал нулевой ошибочной графики).

Ресурсов – воз: дух (благодать, характеризующая силу веры наших питомцев), деньги (зло!) и банальный «хавчик». Параметры мечут оригинальность, как кабачки икру: здоровье, защита, сила, нападение, дух. Из уникальных действий – лишь агитация и молитва. Во время молитвы параметр духа растет, а над головой загорается файербол, который никуда не полетит. Вот и вся любовь. А если короче, то авторы взяли штамп-конструктор обычной риалтайм-стратегии: набирай юнитов, строй, воюй, терпи неуклюжий штампованный AI, побеждай. Проблемы всего лишь две: такой формат игры заколебал – это раз. А два – эту пургу авторы умудрились замесить целой охапкой стереотипов. Результат, увы, скис.

Игра должна была выйти по заказу Светлых Сил, но складывается впечатление, что заказ был как раз от их ближайших оппонентов. Взять хотя бы рок-музыкантов – это самые первые враги, которые наравне с бандитами попробуют завалить главного героя (а точнее, понизить дух, отчего наступает провал миссии): корявые фигурки рокеров, кидающиеся огненными шариками, вызывают едкую насмешку. От имени всех хард-мюзик-фанов – я негоую!

А вдруг это не пародия, и авторы были искренними? О ужас...

Разработчики – тугодумы: что-либо сюжетно-интересное начинает просыпаться, когда действие перевалило далеко за середину игры. Вопрос дня: кому оно там нужно, если игра с самого старта провоцирует положить ей финиш? Любое произведение однозначно должно заинтриговать с самого начала, и мы не обязаны ждать, когда же свершится ИНТЕРЕСНОЕ и будет ли оно там вообще. Ведь так? Так.



«А теперь буду сказать без бумажки». Где игровое ускорение, стандартное для RTS? Ткнул в пункт и сиди полчаса жди, пока толпа доползет до места явки. К тому же мне временами приходилось ловить разбежавшихся по всей карте строителей. Хорошо хоть общую точку сбора «придумали». А еще в этой милой игре можно сделать так, что солдат армии светлых сил запросто начинает атаковать мирных жителей, а потом ему надо лишь помолиться, чтоб попустило.

Но самое большое недоразумение таково: игра ведь призвана наставлять игрока на путь Света? Так? Вот тогда, может, скажет мне кто-нибудь, зачем в мультиплеере сделана возможность выбрать игру за силы Зла? Идеальность и логика валит на ноль.

Ну и напоследок стаканчик гнилых орешков – промежуточный вывод о технической стороне: графика – дрянь, интерфейс – картонка, стабильность движка – холодец! Приятной игры.

Зубная паста «Колгейт»: кариес – изыди, пародонтоз – окстись! (с) Comedy Club

О счастье! В игре есть ряд моментов, выделяющихся на фоне клея «ПВА», которым некрасиво намазаны стыки игры.

Первое – это музыка. В меню встроен полноэкранный плеер и горстка неплохих саундтреков, напоминающих мелодичный рок Poets of the Fall. Поначалу радует и чуть ли не симфоническое окружение игры – до первого loop-повтора, когда слух явно режет некрасивая склейка звука. Персонажи разговаривают настолько постно, что ни о какой пропаганде добра не может быть и речи.

Плюс № 2 – заставки-картинки при загрузке уровней: их немного, но они явно



лучше, чем сама игра. А еще в LB:EF можно наблюдать сюжетные ролики: как 3D, так и с живыми актерами. Однако радости ни те ни другие не приносят никакой.

Всё! Хватит! Дос-с-стало. В общем, я так скажу: что ж вы за люди такие, разработчики, а? Как вы могли безнаказанно нанести такой вред тому, чем так кропотливо занимаются адепты всех мировых религий?! Не так нужно наставлять людей на путь истинный, не так! А ведь какой потенциал не раскрыли...

Помните: победить Зло в этой игре можно, если снести ее с компа!

В очень вольном переводе название игры «Left Behind» можно обозвать «Проехали!» Именно! Проехать. И забыть. Спросите, зачем я о ней вообще повел речь так подробно? Ответу: Невозможно высказать в двух словах всю длинную вереницу «лестных» эпитетов от моего имени и имени множества обиженных этой недоигрой людей.

А покупать игру только из-за музыки – не вариант: аудио CD рулит. Тем же, кто хочет знать «проповедуемую» в игре религию, лучше читать Первоисточник и не поддаваться на провокации вроде игр Left Behind или «Код да Винчи».

Приговор игре: ИЗЫДИ!

*С уважением к читателю и религиям мира, Глашатай Праведного Гнева
—Narpalm—*

Сюжет: реферат
Управление: по книге Left Behind
Звук: треск, о, озвучка
Графика: 0

Winning Eleven 10: Pro Evolution Soccer 2007

симулятор футбола

web: [uk.games.konami-](http://uk.games.konami-europe.com/game.do?idGame=118)

europe.com/game.do?idGame=118

Разработчик: Konami

web: www.konami-europe.com

Издатель: Konami

web: www.konami.net

Системные требования:

Процессор: 1 ГГц

Память: 256Мб

Видео: 64 Мб

Винт: 1,4 Гб места на диске

Виртуальный Мундиаль

До начала матча PES 6 VS FIFA 07 остается 5 минут. Счет по-прежнему 2:0 не в пользу потребителя.

Репортаж с финального матча

Здравствуйте, уважаемые любители футбола! Я рад приветствовать вас на финале абсолютного первенства по виртуальному футболу.

Пока вы еще не упились пивом и не начали отпевать хвалебные оды реалистичному bloo'у, хотелось бы все-таки напомнить, зачем мы здесь собрались. Да-да, как и два, и три года назад, мы пришли на эту виртуальную арену не только плевать семечками в спину сидящего перед нами PES'омана или FIFA'кера, но и поболеть за родную команду. В этот знаменательный день мы наконец-то приоткроем занавес и узнаем, кому же все-таки достанется кубок первенства симулятора футбола.

Рад сообщить вам, что на сегодняшний матч прибыли дорогие гости в лицах уважаемого мистера EA Sport (вон он улыбается золотой челюстью из VIP-ложи) и не менее уважаемого господина Konami (а вот и он машет нам хот-догом из 11-го сектора за воротами).

Команда FIFA прибыла на матч еще в октябре и так увлеклась продажей собственной атрибутики,

что и вовсе позабыла о первоначальной цели своего приезда. Заработав кругленькую сумму, ребята уже было хотели уехать домой, но по жестокому стечению обстоятельств, встретившись в аэропорту с фанатами PES'a, вернулись на стадион, где, собственно, сейчас и находятся, подозрительно озираясь по сторонам.

Что касается PES, то эта команда совсем недавно прибыла вторым составом с тренировочного сбора PlayStation 2, но в отличие от предшествующих лет руководство клуба в своих действиях стало чем-то походить на EA Sport. Выражается это в глубокой убежденности в том, что можно ничего не делать и получать за это деньги. Ведь, как говорится, одними тренировками сыт не будешь, а логотип спонсора вкуснее салата «оливье».

Банально: матч еще не начался, а я уже традиционно успел растрепать о главном: мол, никаких кардинально новых изменений в игре обеих команд не будет, и деньги за билеты вам уже никто не вернет. Что ж, формальности ради давайте все-таки поприветствуем двух претендентов на звание... э-э-э... да, в общем, чего — это уже не столь важно, потому что они уже вышли. Встречайте!

Первым делом давайте знакомиться с составами команд. Итак, команда FIFA

PES
PRO EVOLUTION SOCCER



играет в старой форме (наверное, к ним еще не пришли и они все еще кипятят, но результат, хочу вам сказать, очень даже неплохой). По сравнению с прошлогодней формой PES, коллекция «Нехватка полигонов 2005» у FIFA выглядит куда более достойно.

Но все же вернемся к составам команд. FIFA играют сегодня тактикой 4-4-2: в воротах первый номер команды – Интерфейс; последний оборонительный рубеж представлен четырьмя игроками Ирабельности. Полузащитники сегодня на поле в следующем составе: Управление, Звук, ИИ, Режимы игры. И, конечно же, воспеваемый многими фанатами и обозревателями дуэт форвардов: Графика и Лицензия. Почетный президент клуба Григорий Сур... прошу прощения... EA Sport!

Команда Pro Evolution Soccer играет тактикой 3-4-3: вратарь – ИИ; тройка защитников: Режимы игры; полузащитники: пятьдесят шестой номер команды – Интерфейс, сорок первый – Управление, восемьдесят восьмой – Лицензия, тринадцатый – Графика; форварды: два игрока Ирабельности во главе со Звуком. Почетный президент клуба – господин Конами.

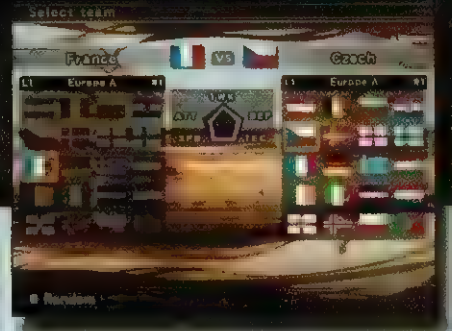
Свисток арбитра, мяч в центре поля у форварда FIFA – Графики, перевод на левый фланг, пас в сторону ворот на Лицензию. Лицензия обходит двух защитников, падает... Но нет, свистка нет – защита сыграла в пределах пра-

вил, можно продолжать. Кожаный шар уже у команды PES. Графика навешивает в сторону штрафного на Ирабельность, и Ирабельность берет игру в свои руки... Вы только посмотрите, как она проходит опытных защитников Ирабельности FIFA! Какой дриблинг! Выход один на один с вратарем, пас на Звук, Звук пробивает по пустым воротам – и-и-и...! Мяч пролетает высоко над воротами.

Интерфейс FIFA уверенно вводит мяч в игру на ИИ, ИИ ошибается в простой ситуации, и PES опять у ворот противника... Сильный удар издали... – Интерфейс фиксирует мяч в руках! Великолепная комбинация, стоит вновь отдать должное Ирабельности PES. Превосходная расстановка в исполнении полузащитников FIFA. У меня просто нет слов: они не оставляют шансов средней линии PES, которые, откровенно говоря, не могут с ними бороться на равных! Мяч у Лицензии FIFA, игра в стенку с Графикой, Лицензия финтит, и Режим игры PES фолит против Лицензии FIFA.

Штрафной удар с... примерно метров с 22-х до ворот. У мяча Графика и Лицензия. Графика пробегает мяч и... – да, Лицензия сейчас пробьет! Но что это? Графика бежит по правому флангу в сторону ворот, Лицензия пасует на Графику, навес, удар по воротам!... Мяч пролетает в пяти метрах от штанги. Что тут скажешь? Похоже, снова засудили и не засчитали гол!

Фанаты FIFA просто озверели: я только что узнал столько нового о судье, что диву даюсь. PES'оманы, оказывается, люди куда менее красноречивые, но вот «помахаться» для них – дело святое. Эх, да чего я тут распинаюсь? Все ведь происходит, как всегда: сейчас всех повяжут, а матч перенесут еще на год из-за массовых беспорядков...



С вами был Виталий Полищук. До встречи ровно через год!

Послематчевое интервью с главным арбитром

Резюмируя все вышеизложенное, отмечу, что, как продукт на рынке виртуальных развлечений, Pro Evolution Soccer в шестой ипостаси мало чем отличается от PES пятого и ориентирован на того же потребителя. Зуб даю, что поменять бы Konami и Electronic Arts местами, ничего бы не изменилось. Китайцы делали бы то, что делают канадцы, и наоборот.

Как говорится, не в деньгах счастье, но, увы, нам этого не понять, и проект, который Konami выпустили для ПК в этом году – прямое тому доказательство.

Что же мы имеем? Подуставшая графика, портированная с PlayStation 2 на быструю руку. Ужасный интерфейс, который очень неудобен для пользователя ПК, как, собственно, и само управление (играть на клавиатуре в PES – что летом на лыжах по асфальту кататься). Звуковое сопровождение склеено и предложено в виде неумело подобранных треков безымянных исполнителей и скупого набора монотонных звуков на все случаи жизни. Лицензия, о которой я уже и говорить не стану, и еще что-то там... Но есть у PES одна изюминка! Это, конечно же, совершенно чудовой геймплей! И если вам глубоко безразлично эстетическое удовольствие, а все, чего вы хотите, – это поиграть в настоящий футбол, то не ищите альтернативы, Pro Evolution Soccer 6 – именно то, что вам нужно!

Виталий «Blind» Полищук

Видеокарта (минимум 9)

ОЗУ (минимум 1024 МБ)

Процессор (минимум 1.0 ГГц)

Системный блок (минимум 1.0 ГГц)

Память (минимум 1.0 ГГц)

Жесткий диск (минимум 1.0 ГГц)

PC DVD-ROM

18

biohazard

Четвертый всадник игрового апокалипсиса

В тетрис сыграй сам, контру
раздели с другом, RE – отдай врагу

Я люблю Ubisoft горячей геймерской любовью. И не потому, что они разработали «Принца Персии», издали пятых «Героев» и сделали 86 % моих любимых игр, а потому, что они не жадные. Если разработчика игры в их руках – можно быть абсолютно уверенным, что грядущее творение будет мультиплатформенным. Это единственный разработчик, который поддерживает ветхий баланс между консольщиками и ПК-шниками, при этом еще и умудряется реализовывать самый сложный аспект портирования – управление. А вот Capcom, тоже те еще гении, никогда не стремились делиться серией RE с чужими платформами. Resident Evil 4 на PC – веское доказательство этому.

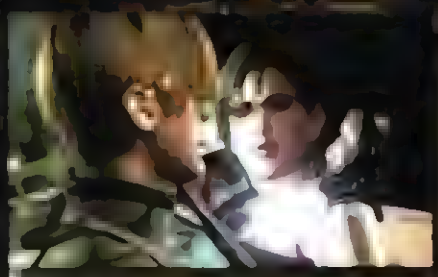
Вот моя деревня,
вот мой дом родной. . .

Леон Кеннеди – бывший офицер полиции Ракун Сити, где Т-вирус превратил мирных жителей в кровожадных зомби в RE2. После уничтожения города с целью чистки Леону предложили работу правительственного спецгента США. Первым заданием оказывается спасение украденной дочери президента Эшли, которую, по слухам, держат в отдаленной от цивилизации деревне где-то в Европе. По прибытии на место Леон решает зайти в первую же хату и спросить хозяина, не видел ли тот пропавшую. Увидев фотографию девушки, дядька спокойно говорит что-то невнятное на подобие «Як цуп цоп парви каридола», после чего молча берет топор, замахивается и... получает полную обойму свинца в грудь. Леон – парень немного нервный и легко раздражается, если его пытаются зарубить топором. Что ж, у каждого свои причуды. Чем глубже он пробирается в деревню, тем больше узнает

о тамошних традициях. В распорядок дня жителей деревни входит кормление коров и кур, перевоз сена и воды, сжигание людей и сброс их трупов в озеро с целью покормить местного лох-несса. Они не зомби, и это обидно. Это один из многих факторов, который превратил RE из хоррора в экшен. Но через час игры ты становишься безразличным к таким мелочам, как зомби, сон, еда и свежий воздух (разве что если ты не играешь под открытым небом, что маловероятно).

О кривом портировании

Начну я, пожалуй, с недостатков. Во-первых (и я подхожу к концу этого длинного списка), управление. Как можно было не сделать наведение мышкой – для меня лично загадка. Хотя ладно мышка – даже управление на клавиатуре было по умолчанию поставлено так, что не каждый осьминог справится. Так что у тебя есть один из трех вариантов на выбор: 1) купить PS2 и пройти игру на ней, 2) купить геймпад и не париться с управлением, 3) выпить «йаду» и смириться с тем, что есть. Поскольку первое я уже сделал, а на второе нет ни денег, ни желания, я выбрал третье. Но не все так трагично: если немного помудрить, можно спокойно поставить все основные действия недалеко от священных кнопок <WASD>, тем самым обеспечивая полное управление одной рукой. Компактно, удобно, но к этому придется долго привыкать. К тому же прицелиться плавней и точнее, чем на геймпаде, с помощью клавиш все равно не выйдет.



Беда в том, что плохов управление сильно влияет на геймплей. В RE4 ПК-шники впервые познакомятся с такой фишкой, как интерактивные заставки, но оценить это чудо по достоинству не смогут. Суть таких роликов в том, что ты расслаблено наблюдаешь, как трехметровый громилла подходит к твоему лежащему на полу герою, и при этом спокойно ешь попкорн и ковыляешь в носу, зная, что идет видеоролик, а не игровой процесс. Тут на экране секунды на три высвечивается комбинация клавиш, которую, очевидно, нужно нажать, чтобы вернуться, отбиться, прыгнуть или сделать еще что-либо, способное спасти Леона от страшной участи и тебя от созерцания надписи «You Are Dead» (истати, привыкай, это ты увидишь не единожды). Так вот, все это весело, когда четко высвечиваются те самые кнопки, на которые нужно нажать, как это делается в консольных версиях. Здесь же у нас видно «Нажми 1 и 3, а потом часто жми 2!». Нет, это не клавиши циферблата, а условное распределение стандартных действий – прицеливания, действия, зума и т. д. Вроде мелочь, но запомнить, что соответствует чему на клавиатуре, сложно. Винить во всем надо товарищей SourceNext, которые взяли переносить этот шедевр на ПК.

Краткая инструкция по выживанию

Визуально игру обработали по полной программе: обрисовали текстуры, увеличили четкость, применили сглаживание. Правда, определенная легкая размытость в предыдущих версиях больше соответствовала атмосфере игры, да и теперь слишком чувствуется, что графика искусственна и сделана поверх старой. Но в целом вполне нормально.

Мы наконец подошли к тому, что в игре не изменилось и что сделало ее хитом

2005 го. Начнем с ракурса камеры, расположенной чуть правее спины игрока. Не слишком далеко, чтоб игра текла на Silent Hill и не слишком близко, чтоб не поминала FPS. Это тот самый ракурс – от третьего лица – который позволяет почувствовать себя в шкуре героя. Для тех, кто играл в Cold Fear, это не ново.

Львиную долю играют противники: Ганадос (жители из деревни), фанатики (последователи религиозного культа в титическом замке) и большие уродливые мутанты (результаты асекских там исследований), которые компенсируют отсутствие зомби в игре. Ганадос поражают интеллектом, разнообразием действий и способностями. Забудь про распространенные трюки типа «спрятаться в здании, залезть на крышу или палить из окна». Если ты нашёл способ пробраться туда, где ты есть, значит, найдут и враги: двери выбьют, через окно пролезут, на лестницу заберутся, с возвышения прыгнут... А разнообразны они в том плане, что умины. Любят окружать, не брезгают мусаться, догадываются уклоняться и прикрываться от выстрелов, метко бросают холодное оружие и не ленятся подбирать его. Не подводит и количество способов борьбы с недругами: банальная стрельба – не всегда лучший выход. Леон может блокировать окна и двери мебелью, стрелять по взрывоопасным предметам (включая динамит в руках жителей), сбивать лестницы, по которым забираются Ганадос, и просто валить их с ног, чтобы добить ножом, когда те на земле.

Фанатики по поведению похожи на Ганадос, но более разумны и цивилизованы, а также пользуются средневековым оружием – цепями, джитами и арбалетами. Монстры же, а по мере прохождения они встречаются все чаще, в интеллекте не

нуждаются – им достаточно своих размеров и грубой силы, чтобы сделать из тебя манную кашу.

Чтобы этого не случилось, Леону предоставляется титанический арсенал: нож, четыре вида 9 мм пистолетов, два пистолета 45-го калибра, три вида гранат, три дробовика, УЗИ, две снайперки, миномет, ракетница и две скрытые пушки мастер эгги. Не спеши сразу пускаться – это тебе не «Серьезный Сэм», где шестиствольный миниган валится в египетской пирамиде. Тут оружие придется покупать у загадочных торговцев, которые, судя по горящим глазам, – один из Ганадос, но стремятся помочь тебе, причем не только продавая тебе стволы и покупая у тебя всякий хлам, но и увеличивая объем твоего инвентаря и улучшая твоё оружие. За деньги, разумеется.

Зе бест оф зе бест?

Вот, собственно, и все о Великом и Ужасном. Не впечатлило? А ты поиграй. Но если не понравится, запомни: плохой не игра, а плохой порт. А если у тебя хватит терпения привыкнуть и прицеливание на клавиатуре – готовься к двадцати часам затягивающего игрового процесса и большущим изменениям в твоей личной тройке лучших игр. В общем, делай выводы, а я пошел проходить игру третий раз.

Дима [Butcher] Язовицкий



Alpha Prime

FPS, постоянно что-то напоминающий

web: www.alpha-prime.com.

games.1c.ru/alpha_prime/

Разработчик: Black Element Software

Издатель: «1С Украина»

Системные требования:

Процессор: 2,6 (3,6) ГГц

Память: 512 Мб (1 Гб)

Видео: не ниже, чем GF FX/ATI 9600

ALPHA PRIME

«Альфа» или «Омега»? «Хи» его знает...

Вот что хаббардий делает с человеком!

(глубокая мысль из игры)

Чем может похвастаться Чехия? Много. Но что из достоинств этой страны может заинтересовать нас? Да, пиво там хорошее. Но наше лучше. Чешки (не в смысле тапочки, а в смысле девчата) тоже хорошие, но украинки однозначно вне конкуренции. Что еще? «Чехов? Ан-

тон Палыч...» — сморозил Медведев. Ды талька. Так, хватит уже!

На этот раз Чехия преподнесла нам очередную презент в виде футуристического боевика Alpha Prime. («А лучше б пиво...» — буркнуло из норы что-то мохнатое.)



Если объединить отзывы большинства геймеров об A.P., то получится что-то вроде «ХалфДумоFE-ARистика». Другими словами, авторы состряпали игру, которая всего лишь что-то постоянно напоминает. С другой стороны, можно ли в наше время иначе? Как говорится, «нот всего семь».

Сюжет, как мы с вами давно выяснили, в шутерах выполняет ту же функцию, что и масло на бутерброде: чтобы колбаса не сползала. Поэтому в данном случае можно смело сказать: сюжет, нацарапанный автором местного разлива, в Alpha Prime имеется, хотя и не обладает хорошими крепежными свойствами (сопромат рулит ☺). Обижает, что писатель мог понадеяться, будто геймеры и так всё «схавают»...

Согласно притче, проковыряв один из астероидов, ученые обнаружили, что он битком набит хаббардием (hubbardium) – составным элементом топлива для космолетов, а заодно и веществом, при употреблении которого человека

начинает неслабо плющить. Вот из-за этой «хабба-бабба со вкусом банана» и начинается грызня. На запах легких денег сползаются незаконные добытчики-пираты, морочащие голову всем, включая представителей Корпорации-монополиста, рабочих шахт и роботов, у которых снесло их волновой шифер от негативного влияния данного «полезного» ископаемого.

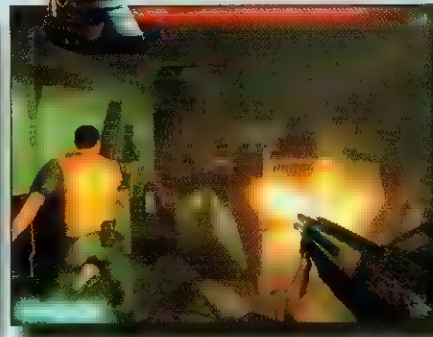
Персонажей в игре всего пять, среди которых первым назвать нужно главного героя Арнольда (хм...). Остальные – это матрешка Ливия (любовь-морковь) с дружкой Уорреном, чью... э-э-э... шальную голову вам придется найти и выручить из переделки. Среди других персонажей внимания заслуживает разве

что шумный итальянец Паоло, который, впрочем, со временем умудряется конкретно задолбать своими телодвижениями (издержки перепроизводства Motion Capture). Да, кстати! Знаете, кто доставит главгеру максимум хлопот (уж не спойлер ли)? Генерал Оливье! Какой



полет фантазии – Арнольд и Оливье! Авторы явно любят новогодние салаты.

Такой простейший сюжет определяет линию геймплея, которая, несмотря на все шансы завалиться набекрень, всё же титанически держит на себе игру. По большому счету, преимуществ у игры всего





лишь два. Первое – это поведение AI, делающее боевик хоть немного боевиком. Второе – графика, помогающая унюхать атмосферу этого самого боевика. Оба плюса не настолько выразительны, чтобы победно фонтанировать, но, с другой стороны, именно они и бросаются в глаза.

Итак, враги: поначалу умилению этим упрямыми нет предела – морпехи, обезумевшие рабочие и роботы яростно стрейфятся, петляют, обходят и прячутся.

Ну а дроиды – как дроиды: шараются по уровню и гадят. Сразу привлекает внимание их осторожность: увидев летящую гранату, солдатики с криками «Граната!!!» бросаются враспынную. Но! Если им на пути попадают ящики... ☹ Да, иногда они врезаются в предметы окружения, создают броуновское движение или попросту играют в игру «Я в домишке!»: бот прячется за укрытием, но его окорок, огузок или прочая попка торчит из-за укрытия, как «три тополя на Плющихе». Впрочем, такие казусы не настолько вопиющи, чтобы ломать и без того непутёвое игровое удовольствие.

Увы, эти фокусы быстро надоедают, а носящиеся по всей базе враги начинают бесить, потому что им гораздо легче попасть в игрока, чем игроку в них. Потому поскакать по уровням удастся едва ли, чаще приходится помышиному прятаться по углам и кумекать себе тактику, что, в общем-то, даже неплохо ☺. И еще: хэдшоты – до лампочки!

Набор боевого оснащения нефееричен, хотя неплохо сбалансирован, заметно различается по свойствам (+1) и мило прорисован: молоток (эх, лучше б лом...), пистолет, плохой дробовик, неслабый пулемет, напоминающее пьезозажигалку наступательное ружье, обычный гранатомет, ностальгический огнемёт («Preved, огнеМЕД!» – прим. Медв. Витальки), мало-полезные гранатки и, конечно же, гордость разработчиков – slo-mo, получаемое от укольчика с хаббардием. Толку от него мало, в связке «FEAR vs. любая другая игра» (уж извините за избитое сравнение) и рядом не валялся.

Ах да, есть еще один гаджет – сканер, помогающий взломать и взять под свой контроль технику. И когда мы начинаем чем-то из техники управлять, тут сразу же показывает свой куцый нос еще одна фишка игры – физика. Спорная, знаете ли, вещь! С одной стороны, подражать HL2 и решать разного рода логические хитринки стало модным, с другой – зачастую это жутко неинтересно. В Alpha Prime мы некрасиво кидаемся вещами (из свежаков Dark Messiah – вне конкуренции), чего-то куда-то толкаем Погрузчиком, pinaем заклинившие мосты и так далее. Знаете, какая в игре физика? Лицензированная Ageia! Но об этом никогда не догадаешься, если только не проч-

тешь в сопроводительных документах к игре – уж очень бездарно физика реализована.

Вообще, зачем в игре нужна физика? Чтобы разнообразить удовольствие от игры! Получилось? Нет! Тогда долой такие игры и такую физику!

Графика, как уже говорилось, не только хороша, но и очень лояльна к системным ресурсам. Четкие текстуры, тени и шейдеры, детализация уровней и врагов – все это выполнено нормально, хотя заметен легкий перебор с эффектом bloom (или мне показалось?). Более того, поверхности блестят так, что невольно возникает подозрение: их начистил седобровый Мистер Проппер. А вот ролики на движке должны получить «Анти-Оскар» и характеризуются одним словом – туфта!

Звук не сильно расстраивает: в гулких ангарах – особое звучание, в прочих локациях также имеет свой окрас (всего уровней, кстати, десяток, среди которых и твердь астероида с doom-о-пародийным шастаньем в безвоздушном пространстве, и шахта, и железная дорога с намеком на монорельс). А саундтрек, заводящийся во время боев – не поверите! – даже бодрит. В озвучке, в том числе и в локализации, проблема стандартная: синдром Станиславского – зачастую не верится в живость актерской игры.

Насчет атмосферы вопрос полемичный до невозможности. На астероиде вроде бы как ЧП, вроде бы как атмосфера должна быть напряженной и нагонять «ужас». Однако всё выглядит весело, с песнями и плясками. Недодумали с эффектом присутствия.



КАМЕРА 1
READY

Оправдала ли игра ожидания? Хм... А кто ее ждал? Я не ждал. А вы? Она сама пришла. Однако раз уж Alpha Prime сравнивают (хоть и не в ее пользу) с хитами боевиков, это уже делает ей честь. А вообще, мы с Виталькой не на шутку перепугались, ведь известно, что déjà vu – глюк Матрицы. А судя по количеству этих «дежавюшек», «Матрицу» Alpha Prime неслабо «штырит»! ☹

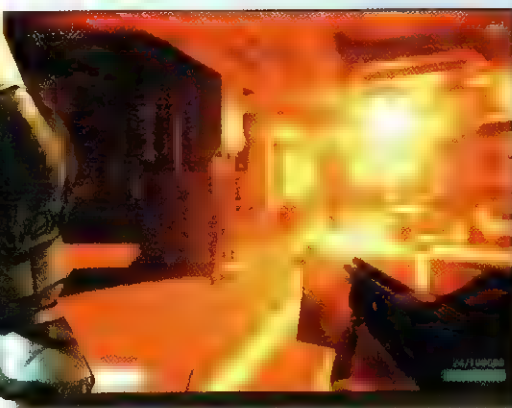
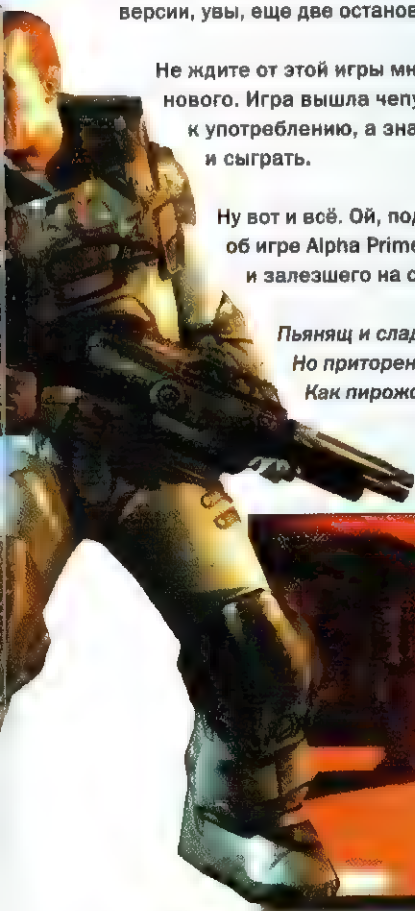
В общем, впечатление от начала игры к концу сползает с игрока, как одеяло ночью. И становится холодно. Холодно и грустно от осознания того, что еще один проект недопрыгнул до планки. И очень часто на фоне общего глянца проскальзывает невнимательность к мелочам и неаккуратность. В общем, как говорил капитан Врунгель, как вы лодку назовете, так она и поплывет. «Альфа», «Бета» – до полноценной версии, увы, еще две остановки – и Кольцевая.

Не ждите от этой игры многого и уж тем более чего-то нового. Игра вышла чепушистая, но вполне пригодная к употреблению, а значит по случаю в нее можно и сыграть.

Ну вот и всё. Ой, подождите! Напоследок трехстишие об игре Alpha Prime от нарядившегося в кимоно и залезшего на стул медведя Витальки:

*Пьяняц и сладостен ты поначалу,
Но приторен и скучноват,
Как пирожок, в котором нет повидла...*

*--Napalm--
и ходячий мешок хаббардия*



ОФИЦЕРЫ

Вторая Мировая 1939 - 1945

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



Русс  БИТ-М
У К Р А И Н А

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-36-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

«Механоиды: гонки на выживание»

Гонки

web: www.aimracing.ru

Разработчик: Skyriver Studio

web: www.skyriver.ru

Издатель: «1С Украина»

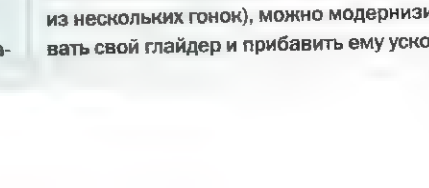
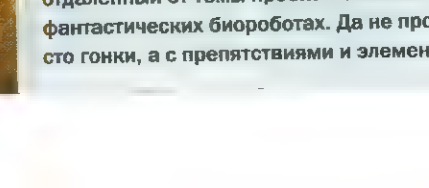
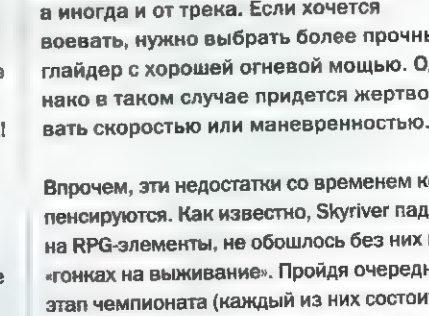
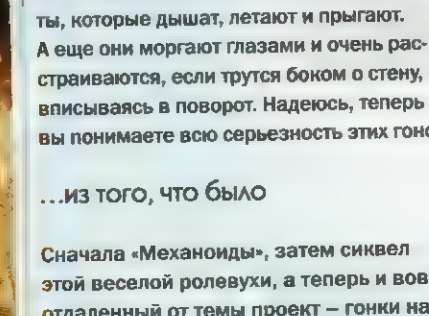
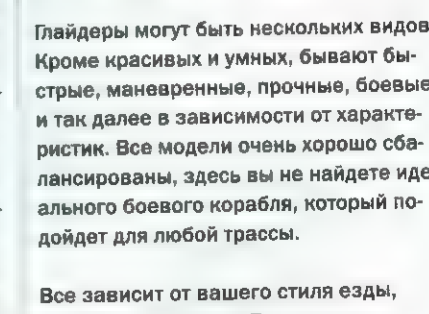
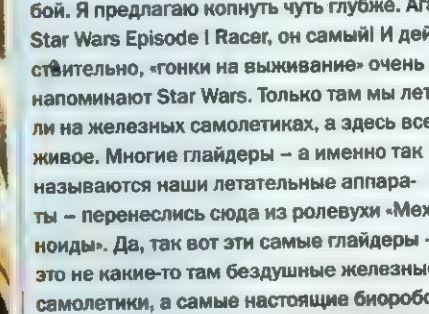
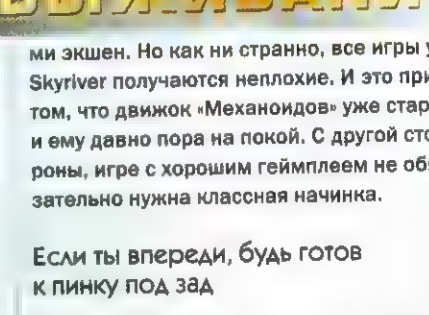
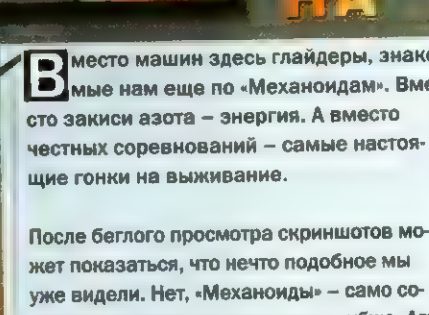
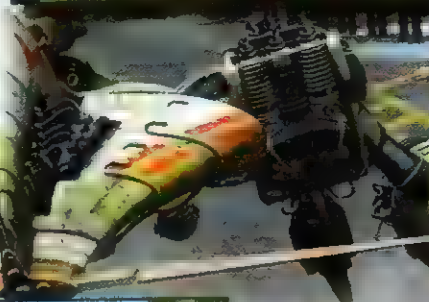
web: games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 1,5 ГГц

Память: 384 Мб

Видео: 128 Мб



МЕХАНОИДЫ ГО НА ВЫЖИВАНИЕ

Вместо машин здесь глайдеры, знакомые нам еще по «Механоидам». Вместо закисы азота – энергия. А вместо честных соревнований – самые настоящие гонки на выживание.

После беглого просмотра скриншотов может показаться, что нечто подобное мы уже видели. Нет, «Механоиды» – само собой. Я предлагаю копнуть чуть глубже. Ага, Star Wars Episode I Racer, он самый! И действительно, «гонки на выживание» очень напоминают Star Wars. Только там мы летали на железных самолетиках, а здесь все живое. Многие глайдеры – а именно так называются наши летательные аппараты – перенеслись сюда из ролевухи «Механоиды». Да, так вот эти самые глайдеры – это не какие-то там бездушные железные самолетик, а самые настоящие биороботы, которые дышат, летают и прыгают. А еще они моргают глазами и очень расстраиваются, если трутся боком о стену, не вписываясь в поворот. Надеюсь, теперь вы понимаете всю серьезность этих гонок!

...из того, что было

Сначала «Механоиды», затем сиквел этой веселой ролевухи, а теперь и вовсе отдаленный от темы проект – гонки на фантастических биороботах. Да не просто гонки, а с препятствиями и элемента-

ми экшен. Но как ни странно, все игры у Skyriver получаются неплохие. И это при том, что движок «Механоидов» уже стар, и ему давно пора на покой. С другой стороны, игре с хорошим геймплеем не обязательно нужна классная начинка.

Если ты впереди, будь готов к пинку под зад

Глайдеры могут быть нескольких видов. Кроме красивых и умных, бывают быстрые, маневренные, прочные, боевые и так далее в зависимости от характеристик. Все модели очень хорошо сбалансированы, здесь вы не найдете идеального боевого корабля, который подойдет для любой трассы.

Все зависит от вашего стиля езды, а иногда и от трека. Если хочется воевать, нужно выбрать более прочный глайдер с хорошей огневой мощью. Однако в таком случае придется жертвовать скоростью или маневренностью.

Впрочем, эти недостатки со временем компенсируются. Как известно, Skyriver падок на RPG-элементы, не обошлось без них и в «гонках на выживание». Пройдя очередной этап чемпионата (каждый из них состоит из нескольких гонок), можно модернизировать свой глайдер и прибавить ему ускоре-

ния, брони или маневренности. Интересно, что если вы захотите пересечь на другую чудо-машину, все апгрейды останутся в силе и прибавятся к базовым показателям глайдера.

Мне б до финиша доехать, а вы говорите...

Выбор глайдера, его модернизация – это пустяки и дело житейское. Самое интересное и веселое происходит непосредственно на трек. Итак, уже начиная со старта и до самого финиша игроку предстоит непрерывная борьба с противниками. Враги то и дело пытаются вас сбить всеми способами: они по вам стреляют, запускают ракеты или вовсе пытаются сбросить с трассы. Уильнуть от выстрела очень сложно, но вполне реально, придется вилить в разные стороны и все время подпрыгивать.

Можно задействовать и более хитрый прием – к примеру, расставить за собой мины, на которые обязательно наткнется оппонент. Или пропустить врага чуток вперед и запустить в него ракетой. Кстати, ракеты, мины, аптечки и другие бонусы разбросаны на трассе, а собрать их обычно удастся тому, кто впереди. При желании можно и вовсе не пользоваться оружием. Резко вырваться вперед, использовав энергию для ускорения, очень легко. Но в таком случае нужно быть готовым к тому, что все, кто окажутся позади вас, захотят на ваше место. Несколько выстрелов просто оторвут крыло или поцарапают болид, а вот прямые попадания ракетой отправят биоробота на свалку. Но ничего, мы же в игре, а не на стадионе. Так что можно и умереть, но ровно столько раз, сколько у вас жизней. Легких побед здесь искать не придется, каждая гонка сложна и насыщена событиями.

Трассы своей наружностью очень напоминают территории, которые мы видели в «Механоидах». Однако такой свободы как там, здесь нет. Некоторые участки слишком узки, в них между стенками с трудом поместятся два глайдера. Но бывают и более просторные локации, где придется лавировать между препятствиями и иногда даже искать правильный путь. Кстати о них. Некоторые препятствия можно перепрыгивать, более сложные придется объезжать, а если не получится и вы врежетесь, тогда вы не только пораните биоробота, но и потеряете скорость, которая ой как нужна в этих гонках. Локации сами по себе очень красивы и разнообразны, благодаря чему полсотни заездов не напрягут.

Подытожим!

Графика, конечно, не фонтан. А что вы хотели от доработанного старого движка? Третьи шейдеры и кучу спецэффектов? Ну тогда простите, вы, наверное, ошиблись страницей, читая эту статью. Картинка очень приятно выглядит, меню выполнено в мультипликационном стиле. Эффекты реалистичными не назовешь, однако не будем забывать, что это все-таки аркада, и взрывы тут аркадные. Да и музыка явно подчеркивает принадлежность игры к аркадному семейству. Впрочем, от этого только лучше, потому что у Skyriver получилась отличная игра, которая идеально подходит, чтобы приятно провести время одному или целой толпе людей, играя по сетке.



PANZER ELITE ACTION
★ ★ ★ ★ ★
ДЮНЫ В ОГНЕ

РУССБИТ-М
У КРЕДИТ-М

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-36-09
WWW.RUSSBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSBIT-M.COM.UA

The Mark: Неотвратимая угроза

FPS – не более того

web: www.themark-game.com

Разработчик: Track7 Games

Издатель: JoWood Productions/«Акелла»

Системные требования:

Процессор 2 ГГц,

Память 512 Мб

Видео 128 Мб

The Мрак

Когда the Mark был маленький,
С кудрявой головой,
Он думал, что всё лучшее –
Под маркою «Ацтой»!

(Стихи «The Mark, The Ленин и The Печник»)

О том, что «быстро срубить бабло» стало главным постулатом игроделов XXI века, уже все знают. Поэтому и удивляться приходится всё меньше, почему вместо общеразвивающих игр рынок наводнили массовые «стрелялки», «сопельки», «пыхтелки» и прочая казуальщина. Дело в другом: от жанра FPS априори ждут малого. Ладно, сюжет: уже все смирились, что его «днём с огнём...». Всё, что от шутера требуется, – адреналиновое «мясо» и увлекательный геймплей. Но когда и этого в игре нет...

Медведь Виталька чинно хлебал
борщ большой расписной ложкой.
В это время NapaIm сел поиграть
в The Mark. «Аппетит испортил!» –
обиделся Виталька. ☹

Все геймеры, чье мнение я узнал, втапывали проект кирзовым сапогом прямо в грязь. Однако, если всмотреться, то подобная реакция слегка преувеличена. Да, проект едва дотягивает до уровня «на бесптичье и кастрюля – соловей», однако играть в него вполне можно, хотя и нежелательно. Разберем игру по деталям.

Я рад за авторов игры: они умеют держать в руках пульт от DVD, а значит посмотрели много разных боевиков. Ничего

не поняли, но решили сделать нечто «боевитистое». В итоге сюжет вышел такой незамысловатый...

Злодей – традиционно русский (медведь Виталька показал разработчикам когтистый кулак) – решает наехать на англичан и влупить по ним ядерной бомбой. В панике все, но только не сладкая парочка: морпех Steven «Fletch» Fletcher и экстра-ультра-мега-специалист-наемник Austin Hawke. Вспоминая незабвенные слова «– Мясокомбинат: два человека! – Я!» из фильма «Операция Ы...», они стремглав ломятся в бой за Родину. Однако как снег на голову сваливается душеспасительная и матообразовательная сцена казни позитивного персонажа, что, впрочем, ожидаемого авторами эффекта, ясен пень, не производит, ибо тема зализана. И когда становится понятно, что и в этот раз о сюжете надобно забыть, взор обращается в стезю геймплея. А там – всё паутиной поросло...

Лично мне игрушка напомнила не Ghost Recon 3 и не Rainbow Six, а родной Counter-Strike. Да-да-да, несмотря на то что схожести у этих игр – как у пельменей и вареников! Вероятно, виной тому тесачок в руке героя, который авторы забиндили на клавишу <1>, и веселая анимация пе-

МЯСКОМБИНАТ



резарядки оружия. Громыхающие костя-ми убожества, что зовутся врагами, вы-скакивают из-за углов по нехитрым скриптам, имеют привычку приклеивать-ся к своему насесту или вообще исчезать и не обучены даже элементарным манев-рам. Виды супостатов неинтересны – раз-ного рода и вида бандиты, террористы, ходячие бомбочки и спецподразделе-ния. Им я часто проигрывал, так как при-вык к изысканным рокировкам FEARов-цев и тактическим позициям строггов. Здесь же болванчики берут неожидан-ным «А-а-а!!!» из-за угла или пальбой с да-лекоой крыши и массовостью прямолиней-ного наката. Зонирования повреждений нет, поэтому бои до одури безвкусны. Ал-напарник, как вы поняли, тоже где-то по-

терял свой IQ – зачастую коллега не по теме мельтешит и мешает воевать.

Ну хоть графика-то есть? – Эм-м-м... Нету! При этом игра умудряется временами за-



И всё же нужно держать себя в руках и взирая на вещи объективно. Игра просится в позорный угол «АЦТОЙ», но будем смотреть правде в глаза – есть гораздо более противные проекты, жи-вущие, тем не менее, на дисках пользо-вателей. А здесь – 18 уровней, 15 ви-дов оружия, сетевая игра! Мало? Да уж, «маловато будет». Поэтому... Если вдруг вы хотите напрасно потратить время, вместо того чтобы с друзьями поесть пиццу, а все игры по 135 раз пройдены, то можно и на The Mark обратить вни-мание.

Но наше с медведем Виталькой мохнатое мнение:

*Чем играть в такую муть,
Лучше в «Контру» рубануть!*

Игре поможет только издательский ре-мейк типа фильма «Антибумер». И то сом-неваюсь.

Довольная медвежья рожа снова при-нялась жрать борщ.

Зрители разошлись. Занавес!

Медведовод –Narpalm–



думываться даже на нормальных конфи-гурациях. Мне приходилось слышать, что заявленные современные графические фи-чи и пост-эффекты в игре незаметны. А вот и нет! Выключите их все. Выключи-ли? Фу-у-у! А теперь включите! Всё рав-но – «Фу!»? Но так, при включенном всё-м, игра уже хотя бы на что-то похожа. Увы, более лестных эпитетов ни аляповатая графика, ни скупой звук, ни физика (на-пример смешно ползающие по земле ко-робочки) не заслуживают!

«Обратный отсчет»

Action/Arcade

Разработчик: Primal Software

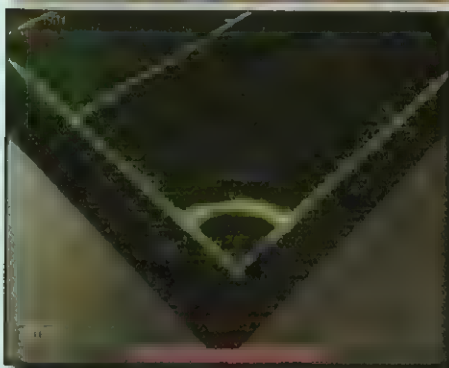
Издатель: «Бука»

Системные требования:

Процессор: 1,0 ГГц

Память: 256 Мб

Видео: 32 Мб



ОБРАТНЫЙ отсЧЕТ

До самого недавнего времени люди не могли себе представить ничего, меньше чем ноль. Уже потом, когда человечество придумало ядерные войны... нет, немного раньше – когда придумало манную кашу на воде... или даже когда родились первые опарыши?.. В общем, когда-то отрицательных чисел не было, а потом их придумали. Но если бы чисел меньше нуля не было бы и поныне, то их необходимо было бы срочно изобрести, чтобы хоть как-то оценить работу девелоперов над игрой «Обратный отсчет».

Игра создана по никакому фильму, а основная ее задача – поддержка имиджа кинотворения. Наверное, именно поэтому обложка пестрит кучей логотипов создателей и дистрибьюторов. Так же, как и в случае с другими киношниками, игру «по сюжету» «Обратный отсчет» (похоже) делал старший брат одноклассника девочки, мама которой видела по телевизору настоящий компьютер. Парень проделал колоссальную работу: научился туцать мышкой, узнавать со второй попытки клавиатуру, включать монитор, после чего принялся за дело...

Впрочем, не стоит хаять единственного человека, который во всем проекте заслуживает уважения. Ибо, согласно финальным титрам, всю игру от начала до конца, со всеми ее потрохами, сделал он один. Честно отработал, надо сказать. Уровень игры, графика и геймплей соответствуют тому, что может сделать один человек в сжатые сроки.

При этом игра, как ни странно, лежит на прилавках, а толпы разъяренных покупателей до сих пор не разрушили те магазины, где можно найти «Обратный отсчет». Вывод может быть только один: игру никто не купил. Иначе покупатели вернулись бы. Почему мы так думаем? Есть причины!

Гей-плей

Сюжет одноименного боевика, говорят, не блещет отточенной остротой, но фильм, якобы, даже можно смотреть. Бомбисту-террористу противостоит какое-то там подразделение с девизом «Бомбистов на мыло!». Нам предстоит играть как за бомбиста, так и за штатного супермена...

Геймплей и графику «ОО» можно сравнить с геймплеем популярной игры «Гомосеки в лесу», где мы управляем лесничим, бегающим по своим владениям, на которого изо всех углов и из всех кустов лезут проклятые извращенцы. Если нажимать на кнопки быстро – гомосеки не доберутся до «святой святой», а если не успеешь – что ж, Game over. Тут та же ерунда, только с видом в профиль.

Пистолет сменяет другой пистолет, выпавший из рук павшего гомо... э... врага. Ему на смену приходит более мощный «пикаль», а потом и дробоган с автоматом. В зависимости от того, за кого мы играем, нам доступны разные «супер-пер удары» и спецвозможности.

Манила, например, может всадить в бренированную спецназовскую попу шприц и отравить его. Даже если при этом спецназовец яро отстреливается, не намереваясь посмотреть, как там его прабабушка, он через пару секунд позеленеет и отпочкуется.

Супермен же машет во все стороны кулаками, постепенно набирая форму – он изучает тайные приемы шаолиньских монахов под кодовым названием «дать в репу», «дать в репу сильно», «дать в репу нескольким сразу и при этом сильно» и мега-спецвозможность «сделать ататат по попу!».

Откровение

...Вы знаете, только что произошло нечто, что изменило мое мнение об игре. Я, наконец-то, прочитал о том, что же написано на коробке с этим ужасом. Оказывается, я вас грубо обманул: в игре доступны не два персонажа, как мне показалось, а три – антитеррористов в игре двое. Вот оно что! А почему я не догадался о том, что их трое? Да потому что они отличаются, якобы, по одежде на микроскопических персонажах, которых и не разглядишь, и спецсвойствами, которыми я во время прохождения пользовался только для интереса. Вон оно как бывает!

Бомжозомби

Итак, начинается все не то на свалке, не то на складе, не то в гаражном кооперативе. Я – супермен (который из двух – мне не ведомо). Мне дали пушку и пустили как крысу по лабиринту с одним входом и одним выходом. Все, кого я встречу – враги. Задача ясна, начинаем поход.

Если присмотреться, игра напоминает любую дешевую стрелялку начала 1990-х. Во всех стрелялках всегда одни враги были сильнее, другие быстрее, третьи бронированные и так далее. Тут то же самое: роль зомби играют бомжи, импы – парни с дубинками, бронетранспортеры – парни с пистолетами помощнее, сильные – дробоганеры. За убийство любого из них нам начисляются баллы, которые можно потратить на открытие «эксклюзива»: роликов из фильма.

Я иду, убиваю всех на своем пути. Бомжи и бандиты, стоящие поодаль, никак не реагируют на смертоубийство, творящееся у них на глазах, – до тех пор, пока я не выстрелю в них самих. Спровоцированные на нападение, бандиты подбегают, в зависимости от уровня сложности долго или не очень думают и, в зависимости от того же уровня сложности, умирают очень или не очень быстро, успев нанести мне какой-то ущерб. Везде, где стоит слишком много врагов, заблаговременно расставлены бочки с бензином, которые взрываются от попадания в них пули (что, как говорят «Разрушители мифов», сделать просто нереально).

Прорубившись через гаражи, мы попадаем куда-то еще. Вроде потом был аэропорт? Не знаю. Дело в том, что здание аэропорта, ходы под стадионом, еще какое-то здание – все они похожи, как близнецы-братья и везде стоят бочки с бензином. Везде нас ожидает огромное количество ментов, которых нужно либо бить кулаками (если мы играем за супермена), либо валить из всех стволов (если мы играем за террориста). Я, честно говоря, не принадлежу к фан-клубу российской милиции и в День работника МВД не приношу жертвы на алтаре под памятником Берия, но, честное слово, вот так тупо расстреливать сотрудников органов, призванных нас защищать – это выше моих сил. А собачки?! Собачки-то тут причем? Бедные овчарки, напоровшись на пули, тихо падают, замерев навеки... В США пытались запретить игру «Матрица», где врагами были копы. Теперь, когда мне показали, как это – стрелять в защитников правопорядка в родной (даже не родной, а соседней) стране, я начинаю просекать мотивацию американцев.

В любом случае длится такая «резня бензопилой» недолго: на простом уровне сложности игра проходит минут за сорок. На сложном – в три раза дольше.

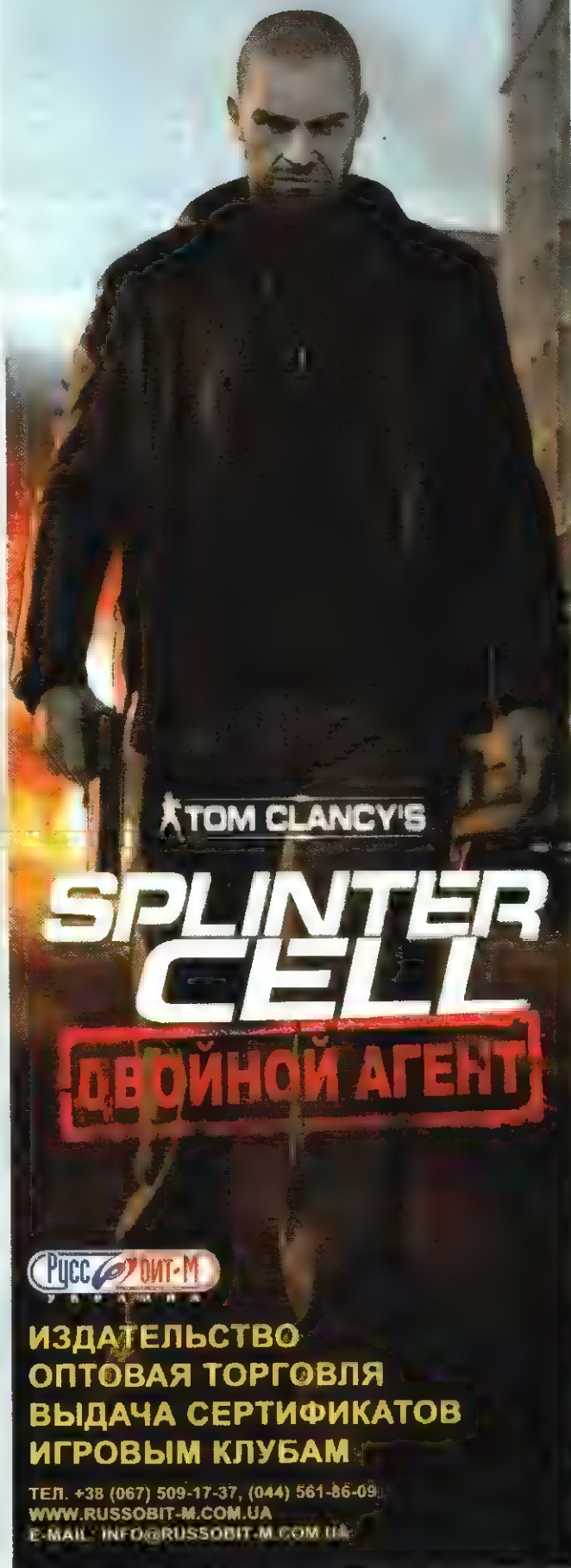
О важности научных экспериментов

Итак, свершилось: научный эксперимент по ухудшению Alien Shooter прошел успешно – зверек вышел нежизнеспособный, но смешной. Важность использования <Ctrl-C> и <Ctrl V> при создании уровней и вырезания мозга AI для уничтожения интереса геймплея окончательно доказана.

Ацтоиность игры опротестованию не подлежит.

Goblin ZzZ

НА ЧЬЕЙ ВЫ СТОРОНЕ?



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
ДВОЙНОЙ АГЕНТ

РУССОБИТ-М
УКРАИНА

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Дверь на ASUS открывается снаружи

ASUS Winter 07 UA

Дисциплины: Counter-Strike

Место проведения:

C:\Club\Metrograd

Дата: 10 февраля 2007 года

Сегодня ни для кого уже не секрет, что в конце каждого квартала в Москве проходит крупный киберспортивный турнир под эгидой корпорации ASUS. Следовательно, стоит ожидать, что за неделю-две перед этим в городах России и некоторых странах постсоветского пространства проходят отборочные игры на финал.

10 февраля в компьютерном клубе C:\Club\Metrograd разыгрывались квоты для украинских команд на финал турнира. В раз квот было всего две, что связано с не очень удачным выступлением украинских команд на ASUS Autumn 2006, но все же они обе полностью покрывают расходы на дорогу и проживание в Москве на время чемпионата.

Сам турнир проходил по системе «сингл» -> 4 группы -> плей-офф. Изначально в четыре группы были посеяны восемь лучших, по мнению организаторов, команд. Присутствовал

весь топ Украины, разве только можно было заметить отсутствие сильной команды JE (Севастополь), которая успела хорошо себя зарекомендовать. С нынешними изменениями в составах некоторых топовых киевских команд и по результатам прошедшего «ЛКИ Январь» четко прорисовывалась тройка фаворитов: A-Gaming (Киев), eXp.Petrovka.ua (Киев) и pro100 (Харьков), а также команда, в последнее время показывающая очень хорошие результаты, а именно eXtremely Bad (Донецк). Еще восемь команд должны были определиться в предварительном сингле, где заруба тоже оказалась очень даже ничего.

Первый сингл ничего интересного не показал, так что сразу перейдем к групповому турниру:

Группа А

- pro100 (Харьков)
- DELTA (Одесса)
- Avalanche (Киев)
- TMS (Киев)

Самая страшная по составу группа. Но, как ни странно, все произошло должным образом – как и должно было про-

изойти. Харьковчане уверенно обыграли всех, а второе место осталось за одесситами, у которых также не возникло особых проблем с обеими киевскими командами.

Группа В

- eXp.Petrovka.ua (Киев)
- TreeZZ (Львов)
- War (Одесса)
- mDucks (Киев)

С первого взгляда на группу все становится ясно: eXplosive должны уверенно занимать первое место, львовяне – второе. Так и случилось, но все же между этими двумя командами разгорелись нешуточные баталии. Игра проходила на de_train, и Львов начал давая шансов одной из лучших команд в Украине – 12:3 в пользу «тризов». Но опыт есть опыт, а «трейн» – есть «трейн»: трех раундов за атаку взрывоопасным хватило, чтобы вытянуть игру с минимальным счетом. В итоге 16:14, победа киевлян.

Группа С

- xb (Донецк)
- DefDumps (Киев)

- JMC (Харьков)
- Magnetic

Хотя донецкие парни были посеяны из низшего эшелона, не возникало сомнений, что первое место будет за ними. Вопрос состоял в другом: сможет ли мощная харьковская команда обыграть DD в новом составе и тем самым выйти со второго места в плей-офф. Игра получилась очень напряженной, по ходу игры DD проигрывали харьковчанам с крупным счетом, но в критический момент они все-таки смогли собраться и вытащить игру с минимальным отрывом.

Группа D

- A-Gaming (Киев)
- DTS (Днепропетровск)
- Bandas Camandas (Киев)
- TEAM (Винница)

Тоже очень неплохая по составу команд группа. Ясно было только, что «АГ» выйдут с первого места, но вот кто займет вторую строчку в этой группе – это решилось только по разнице взятых и отданных раундов. Вышло так: киевские старички из Bandas Camandas с небольшим перевесом выиграли у винницких ребят, те



A-Gaming – лучшая киевская команда



Да, неудачный день выдался у DD нынче



pro100 pro100 так не сдаются!

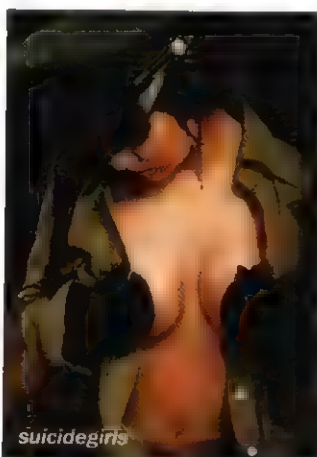
Welcome to myspace

Web: www.myspace.com/andrewmove

Как-то во время отдыха с друзьями в одном из сыотов «Premier Palace» у нас зашло глубокое обсуждение мировой музыкальной сцены. Все шло как по маслу, пока кем-то не был поставлен вопрос: кто с кем общается? Кто, например, с Jagger'ом разговаривал? И тут понесло — немногих, конечно. Позже все «сыграли в молчанку». А потом как-то перешли к воспомина-

Теперь я не слушаю, а лишь принимаю пустые благодарности фанов и новых друзей, но все же закинул пару ласковых в адрес Jagger'a, Grace Jones, Virgin Tears и еще нескольких авторитетов.

Просто я живу свободно, ни к чему не обязываясь и ни к чему никого не обязывая. Каждый самостоятельно определяет уровень своей свободы — как в ночной жизни, так и в Сети. Думаю, не стоит ограничиваться длительными quest'ами в онлайн-овых RPG. Ты просто щелкни www.myspace.com: уверяю — затянет!



ниям о прошедших фестивалях Sziget и, для попры, о нецензурных выступлениях группы «Ленинград»...

А я тем временем, владея немногим пространством на myspace music, параллельно знакомил мир с творчеством ночной жизни Киева из своего laptop'a и подумывал сказать парочку слов благодарности в адрес Grace Jones за искреннее творчество и любовь к прекрасному...

Long live, ямайская красавица! И в самом деле, чего только стоит «I've seen that face before» в венской версии от DJ Hell? Я готов не просто платить, а многое отдать за каждое новое звучание хотя бы только мелодии. Зайдя же на страницу gigolorecords в myspace году в 2005, эту музыку можно было слушать нонстоп и вовсе даром — я об этом не знал и прозрел совсем недавно.



Да и с G. Bush можно переговорить: мол, что же ты, брат, с арабами делишь? А он, висая на страничке www.myspace.com/suicidegirls, как всегда, не отвечает, хотя, может, вам и повезет.

Желаю удачи!

Cheers



MOBILE



RADIO

№1-2 февраль 2006

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ

ASUS VX1

Lamborghini

МОБИЛЬНАЯ
КАЖДА
СКОРОСТИ

ПОПУЛЯРНО
О ТЕЛЕФОНАХ
ОСБЕДНЕНИИ
МОБИЛЬНОГО ВЫБОРА

МОБИЛЬНЫЕ
ПРОЦЕССОРЫ
БЫСТРЕЕ МЕНЬШЕ ДОЛЖАЕ

ЗВОНИ БЕСПЛАТНО

MOBILE

RADIO

№1-2 февраль 2006

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ

ASUS VX1

Lamborghini

МОБИЛЬНАЯ
КАЖДА
СКОРОСТИ

ПОПУЛЯРНО
О ТЕЛЕФОНАХ
ОСБЕДНЕНИИ
МОБИЛЬНОГО ВЫБОРА

МОБИЛЬНЫЕ
ПРОЦЕССОРЫ
БЫСТРЕЕ МЕНЬШЕ ДОЛЖАЕ

ЗВОНИ БЕСПЛАТНО

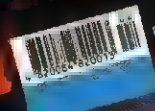
СПЕЦЭФФЕКТЫ
В КИНО

КОМПАКТНЫЙ
РЕСИВЕР

В ДВУХ
форматах

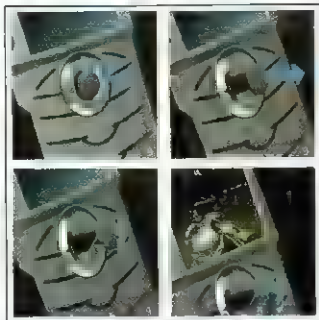


4 820084 820013



4 820084 820013

Натуральный аналоговый джойстик в мобиле



Согласитесь, что джойстики современных мобильных телефонов непригодны для полноценного использования их в мобильных играх. Они двигаются на ничтожно малые расстояния, а риск поломать — очень высок. Заметили это и великие умы человечества — создатели технологий для мобильных телефонов. И несмотря на то что сенсорные клавиатуры становятся все более и более популярны, джойстики никто не отменял, ведь, как ни крути, а намного приятнее ощущать движение, чем тупо водить пальцем по плоской поверхности. Чем же отличается джойстик нового поколения от стандартного? В «сложенном» состоянии он такой же, как и в мобильном телефоне, ни лучше, ни хуже. Однако стоит его разложить путем несложного движения пальцем, и мы сразу же получаем полноценный игровой джойстик, не хуже чем в современных геймпадах. А по окончании игры он так же легко складывается, стоит лишь его нажать. В каких телефонах появятся эти необычные джойстики, пока неизвестно.

«Сониэрик» наступает!

Sony Ericsson в этом году намерена забросать магазины



новинками. Простенькая бюджетная модель J100i сменилась более строгой J110i и J120i с минимальным набором функций. Более функциональные J220i и J230i сменяют, опять же, более строгие (в плане дизайна) K200i и K220i. Их техническая начинка останется примерно на таком же уровне. Пополнит линейку долгожданная молодежная модель W200i — самая дешевая из серии Walkman. Нафаршированный всякими разными полезными функциями K800i обновится до K810i. Кроме вышеперечисленных моделей, линейку дополняют K550i, W610i и W880i.

Интересно, что дизайн почти всех новых моделей мобильных телефонов Sony Ericsson стал строже. Место приятных



округлых кнопок и мягких очертаний заняли более строгие «взрослые», отчасти прямолинейные черты. Остается в строю лишь W200i, дизайн которого по-прежнему приятный и пушистый. Впрочем, все, что ни делается, — к лучшему. Быть может, новый дизайн привлечет немало новых поклонников марки, а старые и так останутся, ведь, если не считать внешний вид, все, как и прежде, на высоте.

Будут приятно удивлены и женщины. Уже этой весной телефончик Z310i можно будет приобрести за относи-

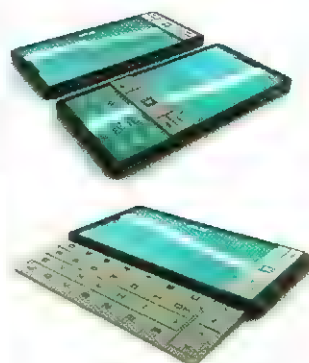


тельно небольшие деньги (\$ 170–200). Кроме гламурного дизайна и корпуса-раскладушки, они получают неслыбый для такого аппарата функционал: поддержку Bluetooth и MP3 и возможность изменять подсветку клавиатуры (о базовом наборе функций телефона упоминать, думаю, излишне). Плохо лишь то, что экран этой маленькой игрушки уж слишком мал: по современным меркам 128x160 — действительно ничтожное разрешение...

Телефоны будущего уже сегодня

Опережая время, ASUS уже представила на суд общественности то, что появится у всех остальных чуточку позже. Встречайте: концепт Aura с сенсорным дисплеем 3,9" нового поколения, 2-мегапиксельной камерой и очень взрослой начинкой. Но оригинальность этого телефона состоит не только в необычном дисплее. Как вам полноцен-

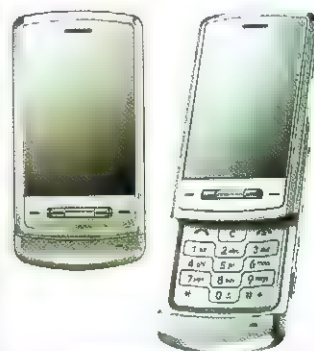
ная QWERTY-клавиатура, выдвигающаяся из боковой части корпуса? А навигационная панель, передвигающаяся



ся вдоль сенсорного дисплея? А еще поддержка Bluetooth, Wi-Fi, 3G, слот для карт памяти microSD и разъем mini-USB. И все это при толщине всего-то 9 мм!

Железная «лыжа»

LG выводит на рынок новую модель мобильного телефона серии Black Label, которая была открыта оригинальной Chocolate. Shine — именно так называется новый телефон, выполненный в металлическом корпусе (собственно, отсюда и название) и ориентированный на музыкальное использование. Аппарат поддерживает звуковые форматы mp3, wav и асх+. Из дополнительных функций стоит отметить встроенную камеру, оснащенную качественной оптикой, поддержку EDGE и весьма оригинальный 2,2-дюймовый дисплей, который по совместительству может выполнять функцию зеркала.



UKRAINE

PC WORLD

**вся правда
о компьютерах**



Мультимедиа комплект microlab M 960: мал, да удал

С точки зрения большинства пользователей, шестиканальная акустика для мультимедиа должна соответствовать как минимум трем требованиям.

Во-первых, она должна быть компактной. Ведь пользователю нужно разместить шесть (!) колонок (пять сателлитов и сабвуфер) в комнате средних размеров. Редкий пример, когда маленькие габариты приобретают большое значение.

Во-вторых, несмотря на компактные размеры колонок, система 5.1 должна полностью выполнять свои функции – выдавать глубокий шестиканальный звук.

В-третьих, она должна быть красивой. Ведь она будет стоять рядом с вашим любимым компьютером, станет частью вашего интерьера, будет создавать эффект присутствия при просмотре фильмов, а также озвучивать ваши любимые игры.

Всем этим требованиям удовлетворяет акустическая система microlab M 960. Она компактна: каждый сателлит занимает площадь, соразмерную со средними размерами кружки (9 на 9,5 см). Она привлекательна внешне: строгий дизайн, черный цвет, эффектное оформление. Нако-

нец, функциональность microlab M 960 достойна уважения.

Работа всех компонентов модели регулируется через усилитель. Для экономии места усилитель встроен в корпус сабвуфера. Для удобства использования к системе прилагается пульт дистанционного управления. Информационное табло усилителя состоит из нескольких диодов и размещено на передней панели саба. Здесь же расположены регулятор громкости и приемник сигнала пульта ДУ. Фазоинвертор сабвуфера находится внизу на передней части корпуса, а пятидюймовый динамик вынесен на боковую сторону и прикрыт защитной сеткой.

Сателлиты выполнены в том

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность RMS, Вт		62
Материал	Сабвуфер	дерево
	Сателлиты	дерево
Размер динамиков, дюймов	Сабвуфер	5
	Сателлиты	2,5
Диапазон частот, Гц	Сабвуфер	30–20 000
	Сателлиты	
Чувствительность, мВ		350
Соотношение сигнал/шум, дБ		80
Разделение каналов, дБ		40

же строгом стиле, что и сабвуфер. В них использованы 2,5-дюймовые динамические головки мощностью 7 Вт каждая. Сетки, прикрывающие динамики, не снимаются. Под тканью сеток расположена пластиковая решетка, которая служит для предотвращения механического повреждения динамиков. Все компоненты системы имеют магнитное экранирование, поэтому вы можете смело

ставить колонки близко к монитору.

Широкий частотный диапазон воспроизведения (55–20000 Гц) обеспечивает чистый и глубокий звук, который одновременно характеризуется легкостью и прозрачностью. Отменная локализация позволяет полноценно воспринимать звуковые эффекты компьютерных игр и фильмов. Суммарная мощность microlab M-960 составляет 62 Вт RMS – этого более чем достаточно для озвучивания комнаты.

Но этим преимущества модели не ограничиваются. Как

и вся продукция microlab, модель M 960 укомплектована всем необходимым для инсталляции. Комплект поставки включает в себя полный набор кабелей и инструкцию на русском языке.
Цена: 77 у. е.



JAVA-ІГРИ **ВСЬОГО ЗА 9 грн SMS з кодом 7900 НА НОМЕР**

Ваше життя **life:it** Beeline

 00747927 Age of Heroes II: Помста Орків. У вас є можливість стати лідером клану, який зможе змагатися з іншими кланами.	 00747879 Blitzkrieg II. Вальтер, це ти жінка Сити Дороти. Сиди з Віною у шкільній їдальні.	 00747893 Повітряні сили. Набери код на телефоні, грайся. Бачиш, як воно працює?	 00747922 Bunker 3D. Інформація про створення ядерної бомби.	 00747943 Legend of Spyro. Найкраща гра про дракона.
 00747942 Ерагон: вершини дракону. Чудова гра про дракона.	 00747945 SWAT FORCE. Командний тактичний шутер. Підеш на війну з злочинцями.	 00747939 CARNAR. Танковий шутер.	 00747811 Planet Riders 3D. Найкраща гра про космос.	 00747874 Тетрис 2. Найкраща гра про тетрис.
 00747868 Worms. Славнована гра про черв'яків.	 00747892 Річковий штурм 3D. У вас є можливість стати лідером клану.	 00747851 Шрек II: Подорож до країни драконів.	 00747576 Пас'янки. Гра про пас'янки.	 00747949 Експедиція вогне. Гра про експедицію.
 00747888 Кра на загадок 2. Гра про кра.	 00747688 Bimmer Street Racing 3D. Гра про машини.	 00747453 Shrek II: Adventure. Гра про Шрека.	 00747919 3D Submarine. Гра про підводний човен.	 00747883 Гольф. Гра про гольф.
 00747885 Joint Task Force Action. Гра про війну.	 00747889 Алоди. Гра про алоди.	 00747637 Kyranda. Гра про кранди.	 00747735 ACB Basketball. Гра про баскетбол.	 00747883 Чемпіонат з гольфу. Гра про гольф.
 00747857 Range Rover Sport Tourer. Гра про Range Rover.	 00747945 Animagic. Гра про анімацію.	 00747705 3D Real Kamasutra. Гра про секс.	 00747626 Студентки. Гра про студенток.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.
 00747708 Age of Heroes II: Життя підземелля. Гра про підземелля.	 00747772 Ліквізатор ЧАЕС. Гра про ЧАЕС.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.
 00747814 Більярд на роздільнях. Гра про більярд.	 00747412 Дурак Interactive-2. Гра про дурака.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.
 00747881 Дівчата з боулінгу 3D. Гра про боулінг.	 00747854 Спермобомба: Sexy girls. Гра про спермобомбу.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.	 00747700 Секс-гуртожиток. Гра про секс.

hit n

ГІПЕРМАРКЕТ
 мобільних розваг
wap.hiton.com.ua

від 2 грн
від 90 коп
від 40 коп
від 90 коп

JAVA ІГРИ
Мелодії
Кольорові заставки
Анімації

СОТНІ АНІМАЦІЙ
по 90 коп

1000
ОРИГІНАЛЬНИХ ЗАСТАВОК
по 40 коп

VIDEO
0.00 грн
БЕЗКОШТОВНО

ВІДПРАВ SMS Cyber
зі слівом

НА НОМЕР 7500
НА НОМЕР 7900

на 2.5 грн
на 9.0 грн

Зберігаючи отримані SMS, та заходь по ньому до WAP-ГІПЕРМАРКЕТУ

ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

NOKIA 1110, 1110i, 1110i2, 1110i3, 1110i4, 1110i5, 1110i6, 1110i7, 1110i8, 1110i9, 1110i10, 1110i11, 1110i12, 1110i13, 1110i14, 1110i15, 1110i16, 1110i17, 1110i18, 1110i19, 1110i20, 1110i21, 1110i22, 1110i23, 1110i24, 1110i25, 1110i26, 1110i27, 1110i28, 1110i29, 1110i30, 1110i31, 1110i32, 1110i33, 1110i34, 1110i35, 1110i36, 1110i37, 1110i38, 1110i39, 1110i40, 1110i41, 1110i42, 1110i43, 1110i44, 1110i45, 1110i46, 1110i47, 1110i48, 1110i49, 1110i50, 1110i51, 1110i52, 1110i53, 1110i54, 1110i55, 1110i56, 1110i57, 1110i58, 1110i59, 1110i60, 1110i61, 1110i62, 1110i63, 1110i64, 1110i65, 1110i66, 1110i67, 1110i68, 1110i69, 1110i70, 1110i71, 1110i72, 1110i73, 1110i74, 1110i75, 1110i76, 1110i77, 1110i78, 1110i79, 1110i80, 1110i81, 1110i82, 1110i83, 1110i84, 1110i85, 1110i86, 1110i87, 1110i88, 1110i89, 1110i90, 1110i91, 1110i92, 1110i93, 1110i94, 1110i95, 1110i96, 1110i97, 1110i98, 1110i99, 1110i100, 1110i101, 1110i102, 1110i103, 1110i104, 1110i105, 1110i106, 1110i107, 1110i108, 1110i109, 1110i110, 1110i111, 1110i112, 1110i113, 1110i114, 1110i115, 1110i116, 1110i117, 1110i118, 1110i119, 1110i120, 1110i121, 1110i122, 1110i123, 1110i124, 1110i125, 1110i126, 1110i127, 1110i128, 1110i129, 1110i130, 1110i131, 1110i132, 1110i133, 1110i134, 1110i135, 1110i136, 1110i137, 1110i138, 1110i139, 1110i140, 1110i141, 1110i142, 1110i143, 1110i144, 1110i145, 1110i146, 1110i147, 1110i148, 1110i149, 1110i150, 1110i151, 1110i152, 1110i153, 1110i154, 1110i155, 1110i156, 1110i157, 1110i158, 1110i159, 1110i160, 1110i161, 1110i162, 1110i163, 1110i164, 1110i165, 1110i166, 1110i167, 1110i168, 1110i169, 1110i170, 1110i171, 1110i172, 1110i173, 1110i174, 1110i175, 1110i176, 1110i177, 1110i178, 1110i179, 1110i180, 1110i181, 1110i182, 1110i183, 1110i184, 1110i185, 1110i186, 1110i187, 1110i188, 1110i189, 1110i190, 1110i191, 1110i192, 1110i193, 1110i194, 1110i195, 1110i196, 1110i197, 1110i198, 1110i199, 1110i200, 1110i201, 1110i202, 1110i203, 1110i204, 1110i205, 1110i206, 1110i207, 1110i208, 1110i209, 1110i210, 1110i211, 1110i212, 1110i213, 1110i214, 1110i215, 1110i216, 1110i217, 1110i218, 1110i219, 1110i220, 1110i221, 1110i222, 1110i223, 1110i224, 1110i225, 1110i226, 1110i227, 1110i228, 1110i229, 1110i230, 1110i231, 1110i232, 1110i233, 1110i234, 1110i235, 1110i236, 1110i237, 1110i238, 1110i239, 1110i240, 1110i241, 1110i242, 1110i243, 1110i244, 1110i245, 1110i246, 1110i247, 1110i248, 1110i249, 1110i250, 1110i251, 1110i252, 1110i253, 1110i254, 1110i255, 1110i256, 1110i257, 1110i258, 1110i259, 1110i260, 1110i261, 1110i262, 1110i263, 1110i264, 1110i265, 1110i266, 1110i267, 1110i268, 1110i269, 1110i270, 1110i271, 1110i272, 1110i273, 1110i274, 1110i275, 1110i276, 1110i277, 1110i278, 1110i279, 1110i280, 1110i281, 1110i282, 1110i283, 1110i284, 1110i285, 1110i286, 1110i287, 1110i288, 1110i289, 1110i290, 1110i291, 1110i292, 1110i293, 1110i294, 1110i295, 1110i296, 1110i297, 1110i298, 1110i299, 1110i300, 1110i301, 1110i302, 1110i303, 1110i304, 1110i305, 1110i306, 1110i307, 1110i308, 1110i309, 1110i310, 1110i311, 1110i312, 1110i313, 1110i314, 1110i315, 1110i316, 1110i317, 1110i318, 1110i319, 1110i320, 1110i321, 1110i322, 1110i323, 1110i324, 1110i325, 1110i326, 1110i327, 1110i328, 1110i329, 1110i330, 1110i331, 1110i332, 1110i333, 1110i334, 1110i335, 1110i336, 1110i337, 1110i338, 1110i339, 1110i340, 1110i341, 1110i342, 1110i343, 1110i344, 1110i345, 1110i346, 1110i347, 1110i348, 1110i349, 1110i350, 1110i351, 1110i352, 1110i353, 1110i354, 1110i355, 1110i356, 1110i357, 1110i358, 1110i359, 1110i360, 1110i361, 1110i362, 1110i363, 1110i364, 1110i365, 1110i366, 1110i367, 1110i368, 1110i369, 1110i370, 1110i371, 1110i372, 1110i373, 1110i374, 1110i375, 1110i376, 1110i377, 1110i378, 1110i379, 1110i380, 1110i381, 1110i382, 1110i383, 1110i384, 1110i385, 1110i386, 1110i387, 1110i388, 1110i389, 1110i390, 1110i391, 1110i392, 1110i393, 1110i394, 1110i395, 1110i396, 1110i397, 1110i398, 1110i399, 1110i400, 1110i401, 1110i402, 1110i403, 1110i404, 1110i405, 1110i406, 1110i407, 1110i408, 1110i409, 1110i410, 1110i411, 1110i412, 1110i413, 1110i414, 1110i415, 1110i416, 1110i417, 1110i418, 1110i419, 1110i420, 1110i421, 1110i422, 1110i423, 1110i424, 1110i425, 1110i426, 1110i427, 1110i428, 1110i429, 1110i430, 1110i431, 1110i432, 1110i433, 1110i434, 1110i435, 1110i436, 1110i437, 1110i438, 1110i439, 1110i440, 1110i441, 1110i442, 1110i443, 1110i444, 1110i445, 1110i446, 1110i447, 1110i448, 1110i449, 1110i450, 1110i451, 1110i452, 1110i453, 1110i454, 1110i455, 1110i456, 1110i457, 1110i458, 1110i459, 1110i460, 1110i461, 1110i462, 1110i463, 1110i464, 1110i465, 1110i466, 1110i467, 1110i468, 1110i469, 1110i470, 1110i471, 1110i472, 1110i473, 1110i474, 1110i475, 1110i476, 1110i477, 1110i478, 1110i479, 1110i480, 1110i481, 1110i482, 1110i483, 1110i484, 1110i485, 1110i486, 1110i487, 1110i488, 1110i489, 1110i490, 1110i491, 1110i492, 1110i493, 1110i494, 1110i495, 1110i496, 1110i497, 1110i498, 1110i499, 1110i500, 1110i501, 1110i502, 1110i503, 1110i504, 1110i505, 1110i506, 1110i507, 1110i508, 1110i509, 1110i510, 1110i511, 1110i512, 1110i513, 1110i514, 1110i515, 1110i516, 1110i517, 1110i518, 1110i519, 1110i520, 1110i521, 1110i522, 1110i523, 1110i524, 1110i525, 1110i526, 1110i527, 1110i528, 1110i529, 1110i530, 1110i531, 1110i532, 1110i533, 1110i534, 1110i535, 1110i536, 1110i537, 1110i538, 1110i539, 1110i540, 1110i541, 1110i542, 1110i543, 1110i544, 1110i545, 1110i546, 1110i547, 1110i548, 1110i549, 1110i550, 1110i551, 1110i552, 1110i553, 1110i554, 1110i555, 1110i556, 1110i557, 1110i558, 1110i559, 1110i560, 1110i561, 1110i562, 1110i563, 1110i564, 1110i565, 1110i566, 1110i567, 1110i568, 1110i569, 1110i570, 1110i571, 1110i572, 1110i573, 1110i574, 1110i575, 1110i576, 1110i577, 1110i578, 1110i579, 1110i580, 1110i581, 1110i582, 1110i583, 1110i584, 1110i585, 1110i586, 1110i587, 1110i588, 1110i589, 1110i590, 1110i591, 1110i592, 1110i593, 1110i594, 1110i595, 1110i596, 1110i597, 1110i598, 1110i599, 1110i600, 1110i601, 1110i602, 1110i603, 1110i604, 1110i605, 1110i606, 1110i607, 1110i608, 1110i609, 1110i610, 1110i611, 1110i612, 1110i613, 1110i614, 1110i615, 1110i616, 1110i617, 1110i618, 1110i619, 1110i620, 1110i621, 1110i622, 1110i623, 1110i624, 1110i625, 1110i626, 1110i627, 1110i628, 1110i629, 1110i630, 1110i631, 1110i632, 1110i633, 1110i634, 1110i635, 1110i636, 1110i637, 1110i638, 1110i639, 1110i640, 1110i641, 1110i642, 1110i643, 1110i644, 1110i645, 1110i646, 1110i647, 1110i648, 1110i649, 1110i650, 1110i651, 1110i652, 1110i653, 1110i654, 1110i655, 1110i656, 1110i657, 1110i658, 1110i659, 1110i660, 1110i661, 1110i662, 1110i663, 1110i664, 1110i665, 1110i666, 1110i667, 1110i668, 1110i669, 1110i670, 1110i671, 1110i672, 1110i673, 1110i674, 1110i675, 1110i676, 1110i677, 1110i678, 1110i679, 1110i680, 1110i681, 1110i682, 1110i683, 1110i684, 1110i685, 1110i686, 1110i687, 1110i688, 1110i689, 1110i690, 1110i691, 1110i692, 1110i693, 1110i694, 1110i695, 1110i696, 1110i697, 1110i698, 1110i699, 1110i700, 1110i701, 1110i702, 1110i703, 1110i704, 1110i705, 1110i706, 1110i707, 1110i708, 1110i709, 1110i710, 1110i711, 1110i712, 1110i713, 1110i714, 1110i715, 1110i716, 1110i717, 1110i718, 1110i719, 1110i720, 1110i721, 1110i722, 1110i723, 1110i724, 1110i725, 1110i726, 1110i727, 1110i728, 1110i729, 1110i730, 1110i731, 1110i732, 1110i733, 1110i734, 1110i735, 1110i736, 1110i737, 1110i738, 1110i739, 1110i740, 1110i741, 1110i742, 1110i743, 1110i744, 1110i745, 1110i746, 1110i747, 1110i748, 1110i749, 1110i750, 1110i751, 1110i752, 1110i753, 1110i754, 1110i755, 1110i756, 1110i757, 1110i758, 1110i759, 1110i760, 1110i761, 1110i762, 1110i763, 1110i764, 1110i765, 1110i766, 1110i767, 1110i768, 1110i769, 1110i770, 1110i771, 1110i772, 1110i773, 1110i774, 1110i775, 1110i776, 1110i777, 1110i778, 1110i779, 1110i780, 1110i781, 1110i782, 1110i783, 1110i784, 1110i785, 1110i786, 1110i787, 1110i788, 1110i789, 1110i790, 1110i791, 1110i792, 1110i793, 1110i794, 1110i795, 1110i796, 1110i797, 1110i798, 1110i799, 1110i800, 1110i801, 1110i802, 1110i803, 1110i804, 1110i805, 1110i806, 1110i807, 1110i808, 1110i809, 1110i810, 1110i811, 1110i812, 1110i813, 1110i814, 1110i815, 1110i816, 1110i817, 1110i818, 1110i819, 1110i820, 1110i821, 1110i822, 1110i823, 1110i824, 1110i825, 1110i826, 1110i827, 1110i828, 1110i829, 1110i830, 1110i831, 1110i832, 1110i833, 1110i834, 1110i835, 1110i836, 1110i837, 1110i838, 1110i839, 1110i840, 1110i841, 1110i842, 1110i843, 1110i844, 1110i845, 1110i846, 1110i847, 1110i848, 1110i849, 1110i850, 1110i851, 1110i852, 1110i853, 1110i854, 1110i855, 1110i856, 1110i857, 1110i858, 1110i859, 1110i860, 1110i861, 1110i862, 1110i863, 1110i864, 1110i865, 1110i866, 1110i867, 1110i868, 1110i869, 1110i870, 1110i871, 1110i872, 1110i873, 1110i874, 1110i875, 1110i876, 1110i877, 1110i878, 1110i879, 1110i880, 1110i881, 1110i882, 1110i883, 1110i884, 1110i885, 1110i886, 1110i887, 1110i888, 1110i889, 1110i890, 1110i891, 1110i892, 1110i893, 1110i894, 1110i895, 1110i896, 1110i897, 1110i898, 1110i899, 1110i900, 1110i901, 1110i902, 1110i903, 1110i904, 1110i905, 1110i906, 1110i907, 1110i908, 1110i909, 1110i910, 1110i911, 1110i912, 1110i913, 1110i914, 1110i915, 1110i916, 1110i917, 1110i918, 1110i919, 1110i920, 1110i921, 1110i922, 1110i923, 1110i924, 1110i925, 1110i926, 1110i927, 1110i928, 1110i9



Saitek Pro Gamer Command Unit

web: www.saitek.com.ua

игровой контроллер-заменитель клавиатуры

Интерфейс: USB

Количество кнопок: 21 + аналоговый джойстик

Количество режимов работы: 3

Цена: \$ 60

«Клава» для профессионала

Относительно недавно в «шпильной» тестовой лаборатории побывала игровая клавиатура Cyber Snipa Game Pad. Однако после знакомства с ней осталось не очень приятное впечатление, мы уже чуть было не решили, что геймерские клави – затея весьма глупая. Но протестировав недавно игровую клавиатуру Saitek, мнение о манипуляторах для шутеров пришлось изменить. Спешим поделиться впечатлениями!

Эффектный дизайн и яркая подсветка делают свое дело – внешность Saitek Pro Gamer Command Unit выгодно выделяется на фоне конкурентов и привлекает внимание. Но не только красотой хороша эта клавиатура, начинка также не подвела.

Начнем осмотр снаружи. «Клава» состоит из трех отдельных блоков, соединенных между собой. На самом большом, главном блоке находится 18 кнопок и переключатель игровых режимов. Расположение кнопок визуально напоминает связку <WASD> и прилегающие клавиши, <пробел>, <Ctrl>, <Shift>, <Tab>, <Alt> и цифровой блок для переключения оружия. У всех кнопок есть небольшой люфт, из-за чего может сложиться впечатление, что сборка клавиатуры оставляет желать лучшего. За время тестирования «Клава» вела себя хорошо, но что будет спустя некоторое время, когда каждая кнопка испытает на себе сотню тысяч сильных ударов

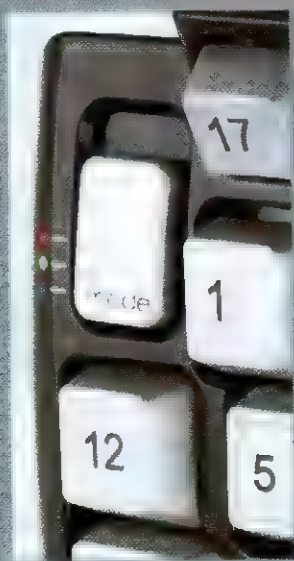
пальцем? Это мнение пессимиста. А вот законченный оптимист скажет, что кнопки расшатываются на любой клавиатуре, а здесь они просто расшатаны изначально. Поэтому, чтоб не было обидно из-за возникшего люфта, он был «вмонтирован» заблаговременно.

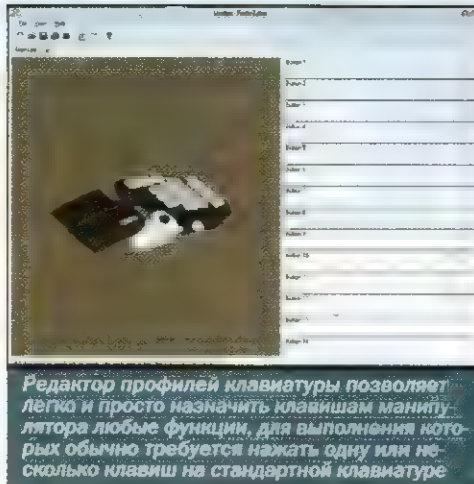
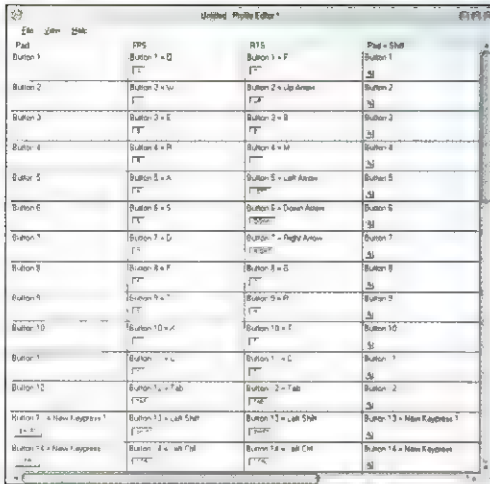
Второй блок – подставка под ладонь, соединенная с манипулятором. Руке на ней удобно, при этом, разместив на подставке нижнюю часть ладони, можно легко дотянуться пальцами до кнопок на большом блоке. Примерно под основанием большого пальца расположена кнопка, выполняющая функции <Shift>. Так что если вам надо нажать комбинацию клавиш типа <Ctrl+1> для назначения отряду ярлыка в какой-то RTS, то это делается не двумя раскоряченными пальцами, а прижиманием клави ладонью и одного нажатия пальца на нужную кнопку. Аналогично можно переключать режимы в шутерах или менять оружие. Впрочем, клавише

<Shift> можно присвоить любое значение на свое усмотрение. Подставка под ладонь подсвечивается синим цветом, а лазер, расположенный под ней, проецирует на стол логотип Saitek.

И, наконец, последний, самый маленький, но очень важный блок этой игровой клавиатуры. На нем расположены две кнопки и маленький вращающийся джойстик. Им можно, при необходимости, регулировать положение камеры, прицеливаться или делать какие-нибудь «альтернативные движения». В общем, надеюсь, вы найдете ему верное применение. Но знайте, что поддерживается он далеко не всеми игрушками – увы! При желании блок с джойстиком и двумя кнопками-пробелами можно передвинуть ближе или дальше, а также повернуть вправо-влево по своему усмотрению так, чтобы было удобно.

Обратите внимание, что привычных названий на кнопках вы не увидите, каждая клави-





Редактор профилей клавиатуры позволяет легко и просто назначить клавишам манипулятора любые функции, для выполнения которых обычно требуется нажать одну или несколько клавиш на стандартной клавиатуре

ша имеет только порядковый номер. Так что перед нами не простецкая урезанная клавиатура со стандартными кнопками, а полноценное игровое устройство. Манипулятор подключается в USB-разъем и определяется системой автоматически. Но несмотря на это, установить идущее в комплекте ПО жизненно необходимо. При помощи Profile Editor вы сможете завесить на клавиши манипулятора любые кнопки, кото-

рые есть на стандартной клавиатуре. Для удобства можно сделать, чтобы по нажатию одной кнопки манипулятора нажималось сразу несколько кнопок. Например, вместо <Ctrl+1> для создания группы можно нажать только одну кнопку манипулятора. Учитывайте и то, что кнопкой <Mode> меняется текущий профиль. При умелом использовании профилей и клавиатуры всего на крохотную игровую «клаву», по словам Saitek

можно завесить до 144 кнопок/групп кнопок. Кстати, с переключением профиля

меняется и подсветка клавиатуры. Это очень удобно, например, можно «красному» режиму присвоить профиль «шутер», «синему» — «стратегия», а «зеленому» — RPG. Наглядно и интуитивно понятно.

Игровой манипулятор Saitek Pro Gamer Command Unit отлично подойдет любителям шутеров. Возможно, найдут ему применение и стратеги, ведь для RTS предусмотрен специальный профиль. «Клавой» удобно пользоваться, набора кнопок хватит почти для любой современной игры, а качество изготовления не хуже, чем у конкурентов.



- Дизайн
- Удобное расположение клавиш <WASD>
- Удобный <Shift> под ладонью
- Легкое аппаратное переключение режимов
- Высокая цена
- Дребезжание клавиш
- Необходимость установки фирменных драйверов (нет plug-n-play)
- Неудобство настройки профиля

МОБИЛЬНЫЕ
радости
на
52 СТРАНИЦАХ



CS mapping

Мечтаешь сделать уникальную карту для «контры»? Теперь это осуществимо! Предлагаю ознакомиться с редактором карт WorldCraft, который умеет делать массу полезных вещей.

Введение в WorldCraft (Valve Hammer Editor)

Итак, что это такое и с чем его едят? Данная программа является многофункциональным и гибким редактором карт под первую «Халву». В чем его гибкость? В том, что WorldCraft (WC) может работать не только с первой «Халвой», но и с любыми ее модификациями, в том числе и Counter-Strike. Где можно его добыть? Ответа два: бесплатно скачать из Интернета (www.cs-mapping.com.ua) или установить с нашего DVD! На этом введение заканчивается, и теперь мы начнем копать глубже. Берите лопаты – и вперед!

Его величество Движок

Прежде чем начать работу с WC, нужно усечь структуру движка. В дальнейшем это поможет избежать глупых ошибок. Весь движок сам по себе довольно-таки примитивный и не перспективный на сегодняшний день. Поэтому сразу скажу про ограничения. Любая карта в CS – это закрытое помещение. То есть в большой коробке (движок) находится еще одна коробка (ваша карта). Карты `de_dust`, `de_cbble`, `de_luke`, `cs_militia`, `cs_italy`, `cs_assault` и другие визуально имеют небо. И вам кажется, что пространства очень велики. Однако это только иллюзия. Это стены, окрашенные в текстуры неба. Вы никогда не зайдете дальше чем нужно.

Встречают по одежке, провожают по застёжке

Интерфейс WC не наворочен лишними элементами, поэтому

он приятно смотрится и легко осваивается. Чтобы его увидеть, нужно создать новую карту (`File > New`) и, если вы настроили все параметры правильно, перед вами должна появиться картина, подобная показанной на рисунке 1.1. Слева находится панель инструментов, справа – свойства всех инструментов. Сверху есть меню, а по центру – четыре окна, которые и есть ваш новый рабочий стол, за которым вы проведете не один час. Первое окно самегра (верхнее слева) – окно просмотра локации в трехмерном виде. Три других – для создания локации. Их мы будем называть окнами редактирования.

Серп и молот

Прежде чем делать свою первую карту, нужно познакомиться с инструментами WC. Всего их одиннадцать, и мы рассмотрим все.

1. Selection Tool. Этот инструмент вы будете использовать чаще всего, ведь без него вы не сможете сконструировать даже примитивную карту. С его помощью можно менять размеры объекта (растягивать, сжимать, крутить и искажать его).

2. Magnify – лупа, которая может вам изучать объект с близкого расстояния. Используется редко, но иногда очень выручает. Влиять на объекты не может и работает только в окнах редактирования. В окне самегра использовать этот инструмент не получится.

3. Camera. Инструмент такой же, как и Magnify, за исключением существенного отличия: выполняет те же функции, но не для окон редактирования, а для первого окна (Camera). Контактывать с объектами не может. Управление инструментом осуществляется клавишами `w`, `a`, `s`, `d`.

4. Block Tool – генератор объектов. По умолчанию строит четырехугольник. Но можно строить овал, конус и еще кучу всего разного. Кроме того, с его помощью можно внедрять в карту уже готовые объекты, например стул, шкаф, ящик и т. д.

5. Entity Tool – генератор функциональных объектов. Каждый объект, созданный этим генератором, делает какое-то действие. Этот генератор изучать намного сложнее, чем предыдущий. Он помогает сгенерировать дверь, лампочку, воду, лестницу, кнопку, камеру слежения и другое.

6. Toggle texture application. После создания генератором объекта ему нужно присвоить текстуру (раскрасить его). Так вот, это инструмент способен присвоить выбранную вами текстуру к определенной стороне объекта.

7. Apply current texture – то же, что и Toggle texture application. Единственное мизерное различие в том, что он присваивает текстуру к каждой стороне объекта. Однако при вашем желании Toggle texture application может окрасить весь объект.

8. Apply decals похож на два предыдущих инструмента, но используется реже. Он не присваивает текстуру, а рисует ее поверх существующей. Чтобы было понятнее, вспомните такую карту, как `de_dust2`. На стенах существуют надписи, нарисованные яркой краской.

9. Clipping Tool поможет вам сделать вашу карту оригинальной. Иногда он просто помогает найти выход из безвыходной ситуации. Способ применения: выделенный объект отсекается линией, которую вы регулируете. Нажмите

<Ввод>, и от объекта отсекается выделенная часть.

10. Vertex tool, по сравнению с Clipping Tool, намного серьезнее. Он не просто режет объект и отсекает ненужную часть, но может создавать уникальные объекты. Например: отколовшийся от стены камень. Его сложно охарактеризовать; с ним нужно экспериментировать!

11. Path tool предлагается для создания пути для платформы или поезда. Такой пример мы видели только на de_railroad. Скажем так, на ней пути почти не глючат, однако у вас будут глючить обязательно. Поэтому лучше его не используйте.

Чего и как?

Свойства в WC даны лишь очень важным инструментам, а именно Block Tool, Entity Tool, Toggle texture application, Apply current texture, Apply decals – итого пять. Сразу оговорюсь: Toggle texture application, Apply current texture и Apply decals имеют общие свойства, так как они мало чем отличаются друг от друга. Любой объект в WC имеет свою текстуру. Если вы ее еще не присвоили, то текстура ставится по умолчанию. Чтобы выбрать текстуру, нужно нажать кнопку Brows. Чтобы присвоить текстуру – кнопку Apply. Иногда текстура по размеру меньше или больше самого объекта. В этом случае есть кнопка Fit. Если текстура легла криво (а WC иногда этим грешит), то существуют кнопки L, R, T, B, C. С их помощью можно сместить текстуру влево, вправо и т. д.

Теперь о Block Tool. Этот инструмент не совершает никаких действий (кроме генерации объекта), но имеет широкий выбор предметов. Вы уже поняли, что в WC есть два вида объектов (одушевленные и неодушевленные). Итак, идем по порядку! Кнопка toWorld генерирует уже сгенерированный объект в мертвую часть карты (неодушевленную). А вот кнопка toEntity – наоборот.

Entity Tool имеет такие же свойства, что и Block Tool. Объекты, правда, другие – они живые (одушевленные) и все они могут совершать действия. Даже стекло совершает действие – бьется. Даже то, что оно прозрачное, означает, что оно несет (конечно, очень глупо, но все же) действие.

Делаем карту

Теперь мы знаем, какие есть инструменты, как ими пользоваться и где их можно задействовать. Итак, рабочий стол готов, приступаем к работе. В окне редактирования напомним шесть четырехугольников (Block Tool > Primitives > block). Это будет четыре стены, пол и потолок. Лучше это сделать аккуратно и точно (рис. 1.2). Но только одной комнаты не хватит! Еще нужно установить стартовую позицию игрока и освещение комнаты.

Значит так. Позиция игрока (пусть это будет контр-террорист) называется info_player_start, а роль освещения комнаты достанется обычной лампочке под названием light. Все это (лампочку и игрока) можно сгенерировать через Entity Tool.

Размещаем лампочку и игрока внутри комнаты. Теперь все готово для компиляции. Если все сделано правильно и на совесть, то карта запустится без проблем!

Еще не всё

Если же вам этого мало и вы хотите переплюнуть такие карты, как de_dust и cs_assault, то усвойте следующее. Нужно знать, как делать стартовые позиции: контр-террористов, террористов и заложников. Ладно, не буду вас мучить и начну по порядку. Итак, info_player_start – контр-террористы, info_player_deathmatch – террористы. Место планировки бомбы – info_bomb_target. Место появления заложников – hostage entity. Место, куда их нужно привести, называется info_hostage_rescue. Пока этого вам хватит с головой.

Подведем итоги

Принцип создания карты и нюансы мы рассмотрели. Если вы поняли, как сделать комнату, то сможете сделать и что-то более сложное. Вот и все... Естественно, этой статьи не хватит для работы с редактором, однако ее должно хватить на толчок к изучению CS mappinga. Штука очень интересная, хоть мало кто о ней знает. На этом я буду заканчивать и надеюсь, что эта статья поможет раскрыть новые таланты украинского маппинга.

С вами был manson!

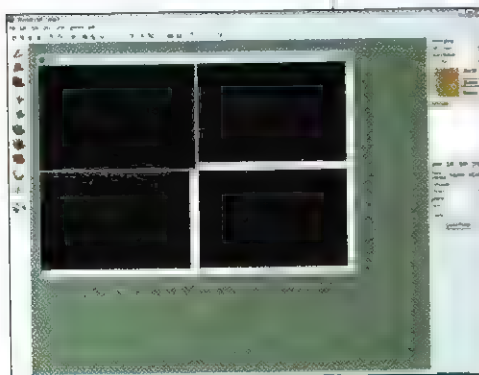


Рис. 1.1. Интерфейс WorldCraft

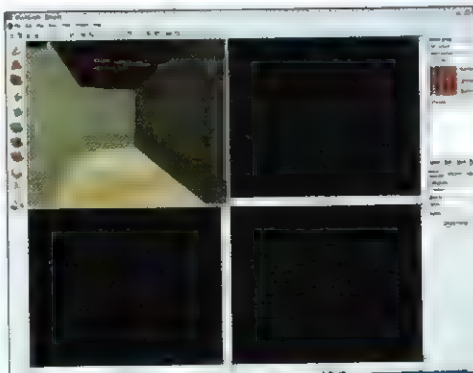


Рис. 1.2. Четыре стены, пол и потолок

microlab
feel different

*Музика не може мислити
але вона строможна
втілювати думки*

Річард Бейкер

FC550

www.microlab.ua

Офіційні дистрибутори продукції microlab в Україні:

ERC +38(044)230-34-74 : <http://www.erc.ua>
K-Trade +38(044)568-50-05 : <http://www.k-trade.ua>
MTI +38(044)458-38-73 : <http://www.mti.ua>

Falcoo: гений файтингов



- What is «KOF» for you?
- A grab bag of surprises.

Из анкеты Фалькуна

Сегодня история будет об интересном и весьма известном японском концепт-художнике, имя которому Тацухико Канаока (англ. — Tatsuhiko Kanaoka), известного также под прозвищем Фалькун (Falcoon), как его называли друзья еще во времена учебы в колледже.

Он стал известен благодаря своим рисункам для компании SNKP, которая специализируется на создании файтингов (в частности линейки KOF). Это именно он, например, делал обложку для PS2-версии SVC: Chaos и иллюстрации бойцов для официального сайта KOF2003, а также для других серий KOF. Сам Фалькун тоже не раз признавался в любви к этому жанру и просто обожает рисовать динамичные позы, особенно сексапильных барышень с их округлостями.

Самое интересное, что в одном из своих интервью художник утверждает, что его буквально «угговорили» заняться рисованием. До этого он работал на SNK как дизайнер и пиксель-художник. Тем не менее Фалькун активно занимается творчеством. Вот уже несколько лет он каждый божий день (что не так-то просто) выкладывает на своем сайте новый рисунок. И больше всего там можно обнаружить... кого бы вы думали? Да, именно персонажей файтингов.

В процессе своего роста как художника Фалькун сильно изменил мнения по ряду вопросов. Сама жизнь заставляла его это делать: бывшие кумиры превратились в конкурентов, приходилось все больше задумываться не о красоте рисунка, а о том, продастся ли он. Со временем Фалькуну все больше хотелось перестать зависеть от мнения других людей, он хотел создавать свои собственные игровые проекты. Это и не мудрено, ведь он досконально знает, как все это делается изнутри.

Для рисования он использует только Photoshop и планшет, причем даже эскизы делает на компьютере, вообще не пользуясь карандашами и другими традиционными материалами. Прежде чем нарисовать персонажа он, бывает, по несколько месяцев анализирует его характер, происхождение, физические данные и только после того, как картинка сложилась в голове, создает сам концепт.

Конечно, стать хорошим художником у Фалькуна получилось не сразу — пришлось много срисовывать из книг, пособий и журналов. Но уровень мастера потихоньку рос, и сегодня Фалькун, создавая изображение, работает «с чистого листа», никуда не подглядывая. Одним из наиболее удачных персонажей в своей работе он считает Тизока из Mark of Wolves, а самым любимым — Ямаду Джубея из Fatal Fury.

Особенно сложной, по мнению этого художника, является работа над рядом персонажей для одной серии, когда нужно добиться одинакового качества для всех героев, даже если их, например, сорок и более. Практически получается так, что последние, конечно же, будут красивее, потому что с количеством, со временем работы над проектом растет и ее качество. Поэтому Фалькуну приходится часто возвращаться к первым нарисованным персонажам и перерисовывать их заново. Когда однажды Фалькуна спросили, что он считает самым главным в своей работе, он подумал и сказал: «Не забывать почаще нажимать на кнопку "Сохранить"». Да, практичность этого человека иногда поражает! Это, конечно, скорее шутка, а вот важным в работе с графикой, по мнению художника, является умение работать со слоями. Еще бы, ведь в самом обычном рисунке он делает около 50–60 слоев, а если это промоушен-постер — и до 2000!

Теперь стиль Фалькуна стал настолько узнаваем, что, как это обычно бывает, у него появилась целая армия подражателей. Тем не менее «оригиналы» легко отличить по интересному дизайну костюмов и специфическому подбору пропорций: руки и ноги Фалькун всегда предпочитает слегка (или даже «не слегка») укрупнять.

Рука мастера всегда будет узнаваема, если, конечно, это рука настоящего мастера. А у Фалькуна есть чему поучиться. Поэтому, если вы не только увлечены файтингами, но хотите и сами принимать участие в процессе их создания, желаю вам зарядиться энтузиазмом для приручения Photoshop у «Короля файтингов»!

Happyness

«Ранма 1/2» и много цифр



- Я мужчина!
- У каждого свои недостатки.

Фильм «В джазе только девушки»

Ранма – это имя парня. Но он как бы наполовину девушка. В общем-то, отсюда эта неопределенность и дробь в названии манги. Получилось так, что одно забавное приключение с проклятыми источниками наложило на Ранму и его отца Генму проклятия: при соприкосновении с холодной водой они превращаются в девушку и панду соответственно, а если дотронутся горячей воды – возвращаются в нормальное состояние. Отсюда все казусы и приколы.

Кроме комедийного жанра, любители манги также найдут здесь приключения, постоянные схватки с применением боевых искусств, а также любовные истории. Манга рассчитана как на мужскую, так и на женскую аудиторию. Фактически она принадлежит к смешанному жанру «сёнен-сёдзё».

Если вы отлично провели время за листанием первого тома манги, не переживайте – у вас впереди еще тридцать семь! Всего было создано 38 томов по 180 страниц каждый. Автором сего обширного произведения является Румико Такахаси – самая известная мангака в Японии, сумевшая, благодаря исключительно тяжелому труду и собственной настойчивости, уже к 20 годам стать миллионершей. Родители долго отговаривали ее от такого опрометчивого шага, как работа художника, и считали посещение школы создателей манги всего лишь мимолетным увлечением. Однако с 1976 года результаты ее «увлечения» начинают публиковаться. Сначала работы появились в малотиражных журналах, потом и в еженедельном журнале манги «Shonen Sunday» – одного из крупнейших японских издательств Shogakukan...

Серия «Ранма» продолжалась с 1987 до 1996 года и стала еще популярнее, чем предыдущие творения Такахаси «Эти несносные пришельцы» и «Доходный дом Иккоку». Экранизировали же все три аниме-сериала. К примеру, сериал «Ранма» выходил с 1989 по 1992 год и насчитывал 161 серию. Несмотря на популярность, экранизация оборвалась посередине, оставшись неполной. Также в 1991, 1992 и 1994 годах вышли три разные полнометражки с несколько иным дизайном персонажей, а еще с 1993 по 1996 выходил еще и OVA-сериал, насчитывающий 12 серий.

Именно благодаря этой манге Румико Такахаси стала известна далеко за пределами Японии, а не напрягающий сюжет и легкий юмор уморительной истории «парня-девушки» и «папы-панды» завоевали сердца многих миллионов поклонников.

В 2005 году московский издательский дом «Сакура-пресс» выпустил русскоязычную версию «Ранмы 1/2». В Киеве во многих книжных магазинах можно найти уже 9–10 тома этого издания.

Для того чтобы после прочтения и просмотра всех экранизаций фанаты не скушали, по мотивам «Ранма 1/2» было сделано множество игр для самых разных платформ. Это были либо квесты, либо RPG, либо файтинги.

Для **Game Boy** вышли «Ranma 1/2: Kakugeki Mondou!», «Ranma 1/2: Kakuren Bodesu Match», «Ranma 1/2: Netsuretsu Kakutouhen».

Для **PlayStation** – «Ranma 1/2: Battle Renaissance», «Ranma-Chan no Ooeto Surogoku: Kelo Yugekitai Gaiden».

Для **Sega CD** – «Ranma 1/2: Byakuran Aika».

Для **SNES** – «Ranma 1/2: Akanekodan Teki Hihou», «Ranma 1/2: Chougi Ranbun», «Ranma 1/2: Chounal Gekitouhen», «Ranma 1/2: Hard Battle», «Ranma 1/2: Ougi Jaanken».

Для **Turbo CD** – «Ranma 1/2», «Ranma 1/2: Datou, Ganso Musabetsu Kakutou-ryuu!», «Ranma 1/2: Toraware no Hanayome».

Каждый сможет найти в этом многообразии что-то свое. Ведь главное в этой истории то, что приключения Ранмы в любом виде не дадут скучать никому.



Для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем
сайте:

2000 мелодий
4000 картинок
500 роликов
700 игр

www.

LOGI-MO
com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

Для заказа видео отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700
Для телефонов, поддерживающих видео

ВНИМАНИЕ! НОВИНКА!
ТАКОГО ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!

18+

CENSORED

9300447603 9300448603 9300449603 9300450603 9300455603 9300456603 9300457603

CENSORED

9300451603 9300452603 9300453603 9300454603 9300458603 9300459603 9300460603

Для заказа ТЕМЫ отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700

ТЕМЫ

CENSORED

9700033603 9700026603 9700034803 9700048603 9700045603

CENSORED

9700033603 9700026603 9700034803 9700048603 9700045603

Для заказа ТЕМЫ отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700

ТЕМЫ

CENSORED

9700023603 9700018603 9700019603 9700021603 9700025603

CENSORED

9700023603 9700018603 9700019603 9700021603 9700025603

3D Настоящая Камасутра 6100390603

CENSORED

6100390603

Min Net 6100604603

MIN NET

6100604603

Порномагнет 6100426603

ПОРНОМАГНЕТ

6100426603

Век торговцев 6100368603

Век торговцев

6100368603

Девочки клуба 911 6100417603

Девочки клуба 911

6100417603

Девочки клуба 911 6100414603

Девочки клуба 911

6100414603

Девочки клуба 911 6100416603

Девочки клуба 911

6100416603

Девочки клуба 911 6100413603

Девочки клуба 911

6100413603

Девочки клуба 911 6100414603

Девочки клуба 911

6100414603

Девочки клуба 911 6100416603

Девочки клуба 911

6100416603

3D Rally Evolution 6100434603

3D Rally Evolution

6100434603

Real Street Racing 6100628603

Real Street Racing

6100628603

3D Mystic Ways 6100629603

3D Mystic Ways

6100629603

3D Бумер Street Racing 6100392603

3D Бумер Street Racing

6100392603

Real Street Racing 6100628603

Real Street Racing

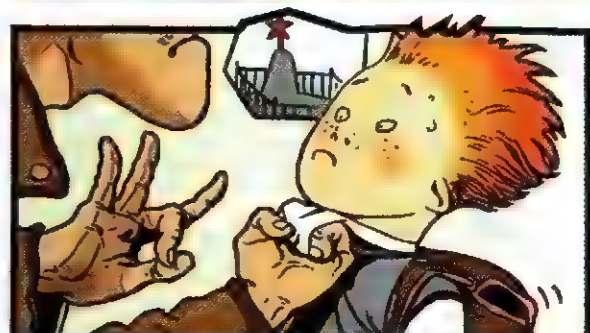
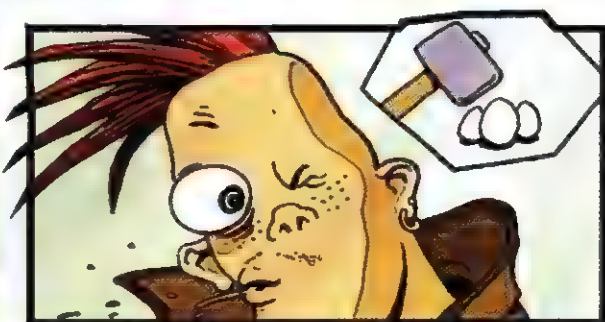
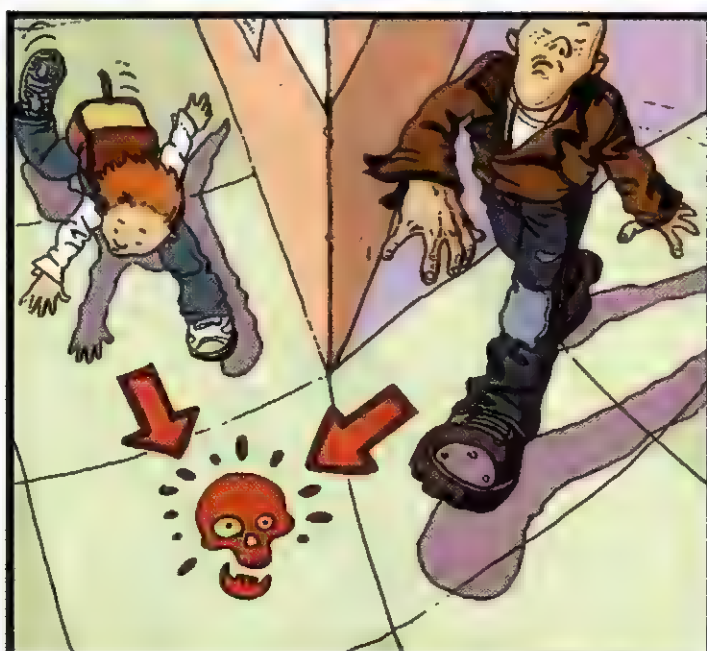
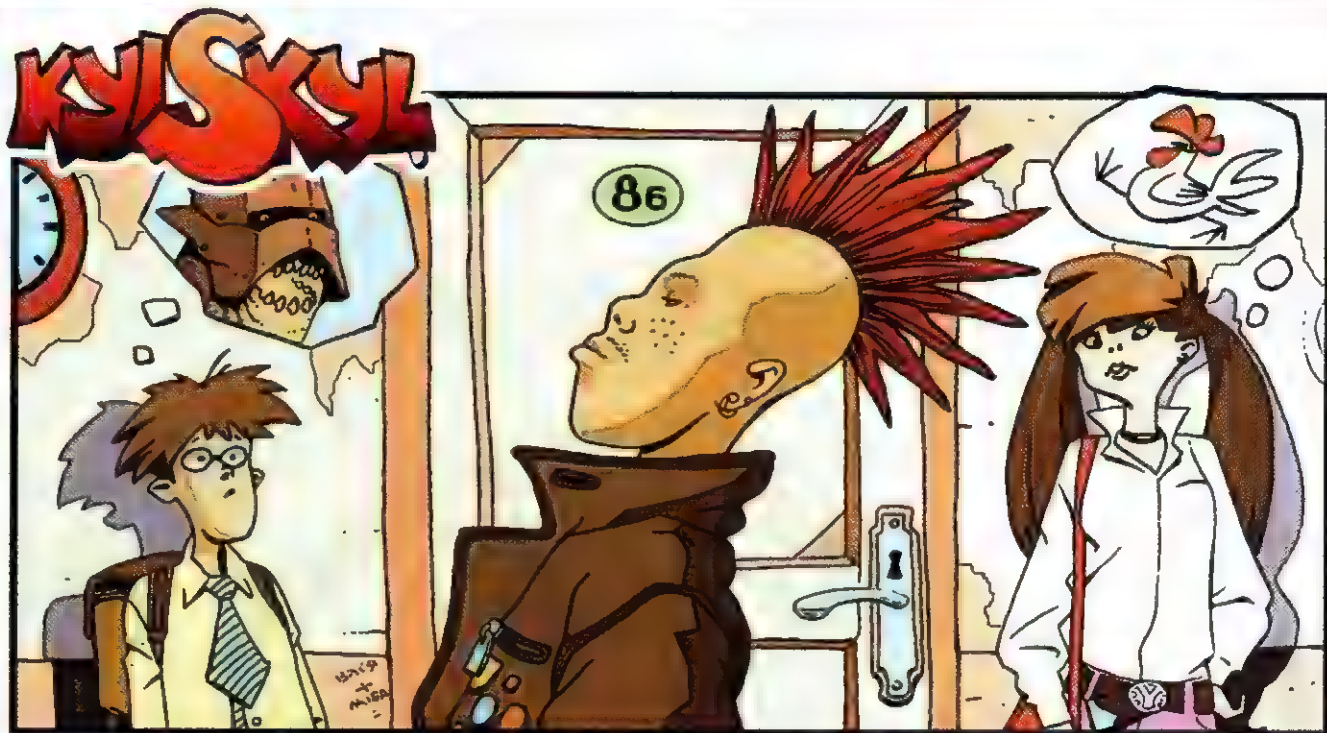
6100628603

3D Mystic Ways 6100629603

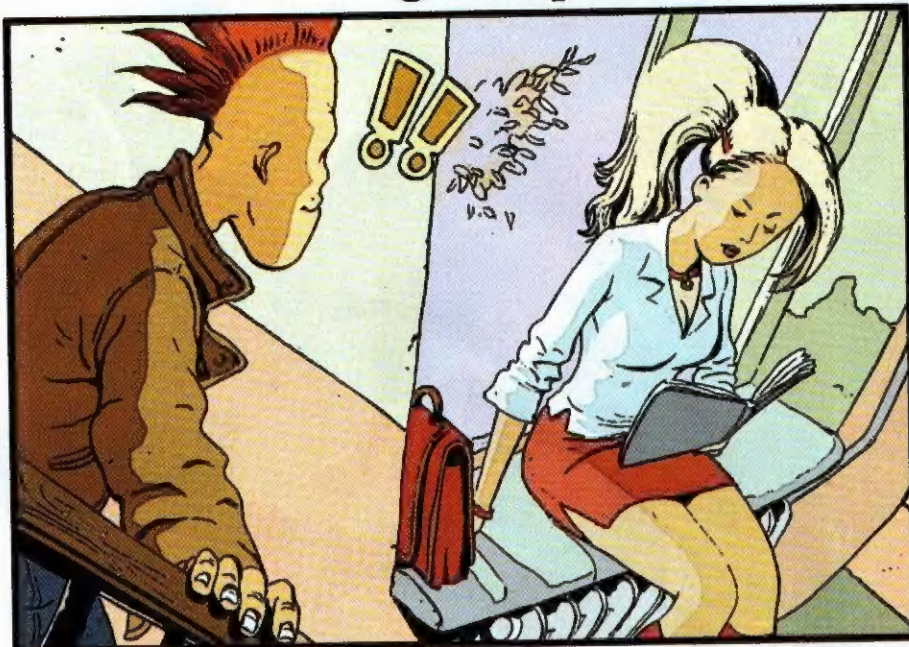
3D Mystic Ways

6100629603

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 15грн. (с НДС).
Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.
ЗАО «КиберДжойнт» лицензия ДКУ №009503 от 12.04.2001. ЗАО «Украинский мобильный зв'язок» лицензия ДКУ №009503 от 12.04.2001. ТОВ «Астелит» лицензия ДКУ №009503 от 12.04.2001. ТОВ «Астелит» лицензия ДКУ №009503 от 12.04.2001.



© "Авторитет" студия 2007





DVD для «Шпиль!» № 3'2007

SUPREME
COMMANDER

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
ул. Половецкая, 3/42,
г. Киев, 04107

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»				11,0
ИТОГО					

Демонстрационные версии:

- Supreme Commander
- Infernal
- Silverfall
- Pro Evolution Soccer 6 (2007)
- Sudden Strike 3
- Подборка «казуальных» игр

Патчи:

- BattleField 2142
- World of WarCraft
- Panzers
- Panzers, Phase two
- Prey

ВИДЕО:

- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- LoTR Online
- S.T.A.L.K.E.R.
- Supreme Commander
- TNMT (Turtles)
- Trackmania United

Киберспорт:

- CS мувик высшего качества: Jaegarn X2: The Final Exertion
- CS демо: SK Gaming vs Pentagram – буткэмпл накануне SHGOpen 2007
- DotA демо: ASUS Winter Cup 2006 – квалификация и финальная серия игр

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

В кожній миті – безліч кольорів

На екрані 19-дюймового монітора **Samsung 931C** вперше можна достовірно побачити всю кольорову гаму навколишнього світу. Революційна функція **Color Innovation** відтворює до 97% кольорового простору (за стандартом та таблицею кольору CIE 1976), на відміну від 82% у звичайного монітора. Особливо це помітно у відтворенні передачі зеленого та червоного: кожен відтінок передається з вражаючою точністю – навіть прозора-зелений смарагд чи пелюстка чорної троянди.

Новий монітор **Samsung 931C** завдяки неперевершеному коефіцієнту динамічного контрасту (**2000:1**) та рекордній швидкості реакції (**лише 2 мс**) здатен найповніше відтворити кожну мить та підкреслити її неповторність.

МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгрі (0482) 301450, 301451

ДатаЛікс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

COLOR INNOVATION

2000:1

2ms



SyncMaster 931C

SAMSUNG